
HÉROS & DRAGONS
RECUEIL DE SCÉNARIOS



Recueil de scénarios



Crédits

Directeur de publication : David Burckle

Responsable de la gamme : Tête Brûlée

Comité technique : Laurent Kegron Bernasconi, Julien Dutel, Thomas Robert

Coordination du playtest : Thomas Robert

Auteurs : Pierre Balandier, Denis Beck, Jean-François Beney, Nicolas « Snorri » Desseaux, Cédric Ferrand, Géraud Myvyrrian G, Philippe Fenot, Thomas Robert, Manu Roudier, Adrien « Sippik », Kristoff Valla.

Conversion *Chroniques Oubliées Fantasy* : Laurent Kegron Bernasconi

Traduction SRD : Jean-Cyril Amiot, Clément Boully, Aurélie Pesséas

Relectures : Agnès Pernelle, Damien Coltice

Relectures techniques : Julien Baerenzung, Timothée Bossin, Pierre Campan, Nicolas Clémot, John Lebouteiller, Christian Louron, Cyril Perniceni, François Portalis, Olivier Rousselin, Laurent Séré

Merci à notre formidable équipe de playtesteurs et à leurs joueurs :
Julien Baerenzung, Stéphane Bezier, Timothée Bossin, Laurent Cabanes, Pierre Campan, Nicolas Clémot, Olivier Couespel, Guillaume Devaux, Mohamed Douari, Frédéric Dupuis, Jérome Gaudel, Etienne Goos, Julien Hezette, Didier Kurth, Rémy Lagarre, John Lebouteiller, Christian Louron, Franck Martineau, Vincent Masson, Franck Mercier, Cédric Moisan, Aymeric Panhalleux, Cyril Perniceni, Gilles Plantin, François Portalis, Juan-Antonio Quintanilla, Olivier Rousselin, Laurent Séré, Pierre Staron, Dominique Suchaire.

Direction artistique : Tête Brûlée
Création graphique : Laura Hoffmann
Mise en page : Jérôme Cordier, Laura Hoffmann, Damien Coltice

Illustration de couverture : Simon Labrousse
Illustrations intérieures : Step Cornu, Chris Hénin, Jems, Edouard Noisette, Ludovic Sanson, Guillaume Tavernier.

Édité par **Black Book Éditions**, 50 rue Jean zay, 69800 Saint-priest, FRANCE
Imprimé en UE
Dépôt légal : XXXXXX
ISBN (reliée) : 978-2-36328-298-9
ISBN (PDF) : 978-2-36328-299-6





Table des matières

Crédits 3

Avant-propos 5

Le miroir brisé 6
- Introduction 6
- Acte I – D'ombre et de lumière 7
- Acte II – La traque 11
- Épilogue 14

La nef des ombres 16
- L'histoire pour le MJ 16
- Introduction 17
- Acte I – Apparitions et disparitions 20
- Acte II – Sus aux bandits 22
- Acte III – Retour sous la montagne 27
- Conclusion 31

Mourir l'âme à la main ! 32
- L'histoire pour le MJ 32
- Introduction pour les personnages 33
- Acte I – Highway to Hell 33
- Acte II – Hells Bells 38
- Épilogue 41

La Bête humaine 42
- La baronnie de Roquesaltes 42
- Les malfaisances de la bête 42
- L'enquête préliminaire… ou complémentaire 44
- La traque de Cadmar 48
- Les coupables 49

La mort a deux visages 52
- Introduction 52
- Acte I – La ville 54
- Acte II – Le lac de Jade 56
- Acte III – La ville engloutie 61
- Épilogue 67

L'épuration de Raven'ill 68
- Introduction 68
- Acte I – Un bien sombre horizon 69
- Acte II – Un assaut frontal 72
- Épilogue 77

La Vieille École 78
- Introduction 78
- Acte I - L'enquête 80
- Acte II - La Vieille École 81
- Acte III - Les souterrains 84

Alzheimerïn 90
- Introduction 90
- Acte I – Le réveil 91
- Acte II – Jour des visites 94
- Acte III – À Clairjonc 97
- Acte IV – Clap de fin 97
- Épilogue 98

Grabuge au Gramlin 100
- Introduction 100
- Acte I - Mise en place 101
- Acte II - Sauver sa peau 103
- Acte III - Et à la fin… 109

L'horreur de Val-Clos 112
- Introduction 112
- Acte I – L'appel de C… 119
- Acte II – La cérémonie 121
- Acte III – L'exsurgence 127
- Conclusion 131

AVANT-PROPOS



our tous les goûts !

Grâce à la formidable précommande participative qui a lancé la gamme ***Héros & Dragons***, le livre que vous tenez entre les mains est venu enrichir le jeu, dès le départ. Il a également été offert à tous ceux qui avaient acheté les trois livres de base.

Ceux qui ont soutenu le projet et l'éditeur BBE ont ainsi donné une occasion à la rédaction qui gravite autour de Casus de récidiver. Lors de la précommande pour *Anathazerïn*, la grande campagne épique pour *Chroniques Oubliées Fantasy (COF)*, un recueil de « mini-aventures » avait été écrit et offert. L'expérience a été renouvelée et on espère que le résultat va vous plaire.

Ce livre nourrit plusieurs ambitions. Tout d'abord, celle de s'adresser à des joueurs et des MJ débutants tout en intéressant les tables de vieux briscards. De l'accessible avec le potentiel pour rajouter une bonne dose de piment. *Le miroir brisé* constitue un parfait premier scénario pour souder un groupe appelé à vivre de grandes aventures. Ensuite, comme la gamme H&D proposait déjà la campagne *Invincible, les sept vies du dragon*, qui accepte les personnages à partir du niveau 5, la majorité des scénarios de ce recueil trace un chemin possible pour amener vos PJ vers cette grande et belle aventure. Pour les MJ les plus retors qui disposent d'une certaine expérience, *Alzheimerïn* propose une porte d'entrée parfaite pour *Invincible*, histoire de désorienter au maximum vos joueurs !

Le recueil se veut aussi une passerelle entre les différents ouvrages de la gamme. Pour ceux qui auraient particulièrement apprécié le royaume d'*Alarian* proposé dans le *Cadre de campagne*, deux scénarios, dont le « scénario double » *La nef des ombres*, peuvent servir de pivot à une campagne qui révèle certains des mystères les plus fascinants de l'univers. Enfin, *La mort à deux visages* met en scène trois des vingt Bâtisses clef en main et pourrait donner des envies aux MJ créateurs sur la façon de se servir de ces aides de jeu inspirantes.

Enfin, puisqu'on parle de passerelle, il faut souligner l'initiative personnelle de Laurent Kegron Bernasconi ! Le mécanicien en chef de *H&D* et *COF* s'était engagé au cours de la précommande à fournir la conversion des scénarios de cet ouvrage pour *COF*. Et l'homme n'a qu'une parole. Il a sué sang et eau pendant trois semaines de vacances mais il est venu à bout de cette vaste entreprise. Qu'il en soit ici plus que chaleureusement remercié !

Il ne reste plus qu'à vous souhaiter un très bon jeu à tous !

Tête Brûlée et toute l'équipe

1

Le miroir brisé

Vos joueurs viennent de créer leurs personnages. Vous hésitez encore sur le scénario ou la campagne à leur faire jouer. Vous n'avez pas terminé d'établir les historiques des uns et des autres ? Vos joueurs vous demandent déjà de jouer ce vendredi ? Pas de problème, ce scénario est fait pour vous.

En quelques mots...

Les PJ sont accusés à tort d'avoir brisé une ancienne relique. Alors qu'ils se lancent sur la trace des coupables, ils découvrent que ceux-ci leur ressemblent étrangement. Mais qui sont exactement ces malandrins et leur mystérieux commanditaire ? Et si le grand prêtre leur cachait quelque chose ?

Fiche technique

TYPE • Action/Mystère
PJ • Niveau 1
MJ • Débutant

ACTION	★★
AMBIANCE	★
INTERACTION	★
INVESTIGATION	★



Ce scénario adopte volontairement une approche très didactique et relativement linéaire, avec un nombre de scènes réduit et une prise en main facile. Cela dit, il laisse aussi la place à l'improvisation et à la créativité des MJ plus expérimentés. Il est particulièrement adapté à une première séance pour des PJ nouvellement créés, avec des alignements orientés du côté du bien. Cela ne pose aucun problème s'ils ne se connaissent pas et le scénario peut parfaitement faire office de « scène de rencontre ». De la même manière, il est tout à fait souhaitable de ne pas avoir une idée claire du passé de chacun des personnages, cela facilitera l'intrigue. Si votre groupe a déjà un peu de vécu, il est possible de présenter l'histoire sous forme de « flashback ». Enfin, ce scénario est particulièrement adapté à des démonstrations ou des conventions.

Introduction

Préparation

Avant la partie, assurez-vous de lire au moins une fois le scénario en entier, afin de saisir la trame générale. Une deuxième lecture devrait ensuite se concentrer sur les différentes scènes et leur enchaînement, afin de visualiser les lieux visités et les PNJ rencontrés. Faites éventuellement une liste des quelques PNJ principaux, en ajoutant quelques mots clés si nécessaire pour vous rappeler leurs particularités. Enfin, avant le début de la partie et après avoir créé les PJ, recopiez leurs caractéristiques et capacités de manière synthétique, afin de les réutiliser pendant le scénario. En effet, les principaux ennemis des PJ seront… eux-mêmes !

La cité

L'histoire se déroule par défaut à Andelin, une cité portuaire du Yelin en Alarian (se référer au livre *Cadre de campagne*, p. 267 pour plus d'informations sur cette province). Il est toutefois simple de la déplacer dans n'importe quelle autre cité de taille moyenne. Le scénario fait appel à certaines caractéristiques de cette ville (la présence de bas-fonds et de docks, une ancienne muraille enterrée, par exemple, ou l'existence de guildes de voleurs), mais rien qui ne soit pas aisément transposable dans à peu près n'importe quel contexte.

Le miroir divin

L'intrigue tourne autour d'un artefact, le miroir de divination, qui est la principale relique d'un temple d'Ellona (déesse osgildienne de la vérité, dont le symbole est un œil) situé dans la cité. Un culte ennemi existe, qui vénère Délia, la déesse des illusions et des mensonges. Les deux cultes, quoique très mineurs en Alarian, se vouent une lutte sans merci à Andelin.

Le miroir est situé dans les souterrains du temple, enchâssé dans le sol d'une des salles les plus profondes. Les pouvoirs de divination de l'objet ne sont pas précisés, et n'ont pas besoin de l'être. Seul l'un d'eux a de l'importance pour l'histoire : le miroir crée parfois des « *reflets* » de certaines personnes. Ces doubles ont en tout point la même apparence que leur « *modèle* », et partagent même certains de ses souvenirs, mais leur morale et leurs idéaux sont diamétralement opposés. Cela se reflète notamment au niveau de l'alignement (voir encart). Les « *reflets* » ainsi créés sont marqués du sceau de la divinité. Le grand prêtre du temple, Arkil, est au courant de ce mystère. Il sait aussi que les personnages ainsi « *dupliqués* » sont parfois appelés à réaliser de grandes choses. Toutefois, tant qu'ils coexistent avec leurs doubles, ni les personnages réels ni les reflets ne peuvent accomplir leur destinée.

Synopsis

Un mystérieux commanditaire a payé une guilde de voleurs pour détruire le miroir de divination. Des malandrins ont donc infiltré le temple et sont parvenus jusqu'au miroir. Ils l'ont effectivement brisé, avant de prendre la fuite par une ancienne galerie souterraine. Ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'en touchant le miroir, ils ont libéré son pouvoir. Leurs reflets (les PJ) se réveillent donc à côté du miroir brisé.

Les PJ subissent le courroux des moines du temple, et seule l'intervention du grand prêtre leur permet d'échapper au pire et de défendre leur innocence. Toutefois, ce dernier leur donne pour mission de dénicher et d'éliminer les vrais coupables. À mesure qu'ils suivent la trace des criminels, ils se rendent compte que quelque chose cloche : ils ont en effet la même apparence qu'eux, mais semblent avoir une conduite radicalement opposée. Assaillis de doutes, les PJ finissent par comprendre que ce sont eux les reflets, depuis le début. Le seul moyen de devenir réels, c'est d'éliminer leurs doubles, des malandrins aux alignements qui tendent globalement vers le mal. Ils traquent ces derniers à travers la ville, et finissent par les affronter alors qu'ils reçoivent leur paiement pour le méfait dont ils sont la cause.

Autres divinités

Il est relativement aisé de remplacer les deux cultes osgildiens. L'important est que le culte qui a le miroir pour relique soit voué à une divinité Bonne, dont les domaines de prédilection peuvent être la lumière, la vérité, la connaissance ou la vie. Ce domaine doit permettre une « *face* » contraire, intimement liée et indissociable : l'obscurité pour la lumière, le mensonge pour la vérité, la tromperie pour la connaissance, etc.



Morale et alignement

Au moment de déterminer l'alignement des doubles, il vous suffit de suivre les consignes suivantes, pour les deux composantes de l'alignement de chacun des PJ.

Chaotique ⇔ Loyal
Mauvais ⇔ Bon
Neutre ⇔ Neutre

Ainsi, le double d'un personnage Chaotique Bon sera... Loyal Mauvais. Dans le cas du Neutre absolu, le personnage et son double sont alors plus proches, et pourraient même être confondus dans certaines scènes.

Si vous jouez en *CO Fantasy*, l'alignement est une notion optionnelle expliquée p. 141 de *CO Fantasy*. Toutefois, pour cette aventure, demandez à vos joueurs de définir l'alignement de leur personnage.

Acte I – D'ombre et de lumière

Scène 1 : Dur réveil

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

> *« Un bruit de chaînes métalliques et de porte qui grince… Vous reprenez peu à peu vos esprits. Vous sentez la pierre froide et humide sur laquelle vous êtes allongés. Au loin, des bruits de pas rapides qui s'éloignent. Autour de vous, la pièce est sombre, éclairée seulement par un lourd chandelier de métal. La lueur des bougies se reflète au sol, dans les éclats d'une grande surface sombre et lisse, brisée en mille morceaux. À l'origine, la surface devait couvrir un rond de près de deux mètres de diamètre, encastré dans les dalles. Vous vous relevez, encore chancelants. Vous n'êtes pas certains de reconnaître les visages autour de vous, pourtant vous avez la certitude de connaître ces personnes. Au fond de la pièce, dans la pénombre, vous apercevez une lourde porte rouillée, entrouverte. Au pied de la porte se trouvent les deux morceaux d'une chaîne imposante qui a été sectionnée. Au loin, il vous semble distinguer des incantations et le son du métal sur la pierre.*

Vous vous retournez alors que vous entendez les bruits d'une douzaine de personnes au moins dévalant des escaliers. La lumière des torches et les ombres de nombreuses silhouettes se dessinent sur les murs du couloir de pierre qui mène à la pièce où vous vous trouvez. Des moines et des gardes arrivent vers vous au pas de course. Ils vous ont vus, et certains se mettent à crier et vociférer en vous pointant du doigt. Que faites-vous ? »

Pris de doute, les PJ pourraient décider de fuir eux aussi par la porte des souterrains. L'endroit est tabou pour les religieux, et ni eux ni les gardes ne les y suivront (scène 2). Toutefois, il est aussi possible que les PJ tentent de clamer leur innocence. Dans un premier temps, les autres ne veulent rien entendre, et commencent même à s'en prendre à eux. Puis le grand prêtre finit par intervenir et calmer ses ouailles, avant de faire escorter les PJ vers sa cellule (scène 3).

Scène 2 : Les souterrains du temple

Lorsque les PJ pénètrent dans les souterrains via le temple, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous franchissez la porte rouillée et descendez quelques marches de pierre. À la lueur de votre torche, vous discernez deux murs parallèles de pierres érodées par le temps et les intempéries. Le fond du passage est en partie comblé par des gravats et de la terre. L'ensemble paraît vraiment très ancien, plus encore que les bâtiments de pierre de la ville. La lourde porte de métal se referme dans un claquement sinistre. Après un instant d'hésitation, vous vous dirigez dans la direction d'où vous avez entendu des incantations et des bruits de métal.
Vous progressez lentement dans la galerie, dans un silence religieux. Çà et là, vous distinguez d'anciennes tombes oubliées, qui datent d'un temps où les habitants utilisaient le lieu comme un cimetière improvisé. Les tombes sont couvertes de blocs de pierre anciens et grossiers. Un peu plus loin, le passage s'évase, dessinant le contour d'une pièce circulaire. Vous entendez alors un petit sifflement étrange, provenant de l'intérieur de la tourelle. Que faites-vous ? »

Le souterrain de la tourelle est le nid d'un ankheg solitaire, qui se nourrit des restes humains dénichés dans les anciennes tombes et dans les cimetières les plus proches. Son régime alimentaire inusité l'a affaibli, et la rencontre avec les doubles des PJ en fuite l'a pratiquement achevé. L'un de ses membres avant, qui per-

Amnésie (ou pas)

Dans cette première scène, les PJ sont désorientés. Certaines de leurs premières impressions s'apparentent à de l'amnésie. Toutefois, l'effet du miroir est plus subtil. Chaque PJ se souvient de nombreuses scènes de son passé (comprendre : du passé de son modèle), certaines de manière assez claire. Ils peuvent même se souvenir de certaines choses en commun, et ils ont la certitude de se connaître. Toutefois, ils ressentent une impression étrange, comme si le puzzle de leur existence avait été jeté aux quatre vents, et que seules quelques pièces étaient encore nettes. Tout le reste flotte dans un grand flou. N'hésitez pas, pendant le reste du scénario, à leur faire revenir en mémoire d'autres souvenirs, en les distordant car ils correspondent à ceux de leurs doubles, les confrontant ainsi à leur caractère maléfique et/ou nuisible. Ces souvenirs, lorsqu'ils affluent, doivent les mettre mal à l'aise et les faire s'interroger sur leur véritable identité. Par exemple, un paladin Loyal Bon se souvient de scènes de pillage dans un village et pense au début être parmi les défenseurs, mais à mesure que le souvenir se précise, il se rend compte qu'il est en fait un des assaillants.

Les moines et les gardes

Pour les moines, les gardes de la cité et le grand prêtre, vous pouvez utiliser les profils techniques de l'Acolyte, du Garde et de l'Ecclésiastique, disponibles dans *Créatures & Oppositions*, page 328, 335 et 333. Aucun ne se bat jusqu'à la mort, et ils tentent avant tout de neutraliser les PJ et non de les tuer.

Conversion CO Fantasy

Garde : profil de Soldat, *CO Fantasy*, p. 278.
Acolyte : profil de Milicien, *CO Fantasy*, p. 278. Ajoutez les capacités bénédiction (Voie de la prière) et soins légers (Voie des soins).
Prêtre :
NC 2, créature humanoïde
FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +1 **SAG** +3* **CHA** +1
DEF 16 **PV** 29 **Init** 12
Masse +4 **DM** 1d6 + 3
Voie des soins et Voie de la prière rang 3



mettent de creuser la terre, est pratiquement sectionné, et il porte la trace de plusieurs coups. La créature est recroquevillée dans un coin de la tourelle et tourne le dos au passage d'où viennent les PJ. Elle n'a pas encore remarqué leur présence et ils peuvent tenter de la surprendre ou même de passer inaperçus s'ils sont tous capables de voir dans le noir. Non loin d'elle, parmi les pierres et la mousse, le PJ qui a le plus haut score de Perception passive (de Sagesse, si vous jouez en *CO Fantasy*) remarque quelque chose de brillant. Pendant son combat précédent, l'ankheg a agrippé l'un de ses adversaires et lui a arraché un médaillon (décrit dans l'acte II). Les PJ peuvent se débarrasser de la créature avant de récupérer le médaillon. Même affaiblie, elle peut faire des dégâts. Toutefois, si on lui en laisse l'occasion, elle préfère s'enfuir et éviter une nouvelle confrontation.

Pour mieux visualiser la scène, reportez-vous au plan que vous trouverez page 15 de ce livre.

Après le combat, les PJ poursuivent quelques minutes dans le souterrain avant de parvenir à une sortie (scène 4).

Scène 3 : Le grand prêtre

Laissez éventuellement les PJ être soumis à un interrogatoire et défendre leur innocence, puis lisez ou paraphrasez le texte suivant :

> *« Vous êtes conduits dans une petite pièce rectangulaire toute simple, ne contenant qu'un banc de pierre, un bureau en bois vermoulu et une paillasse. La seule lumière, en dehors d'un soupirail en partie obstrué, est celle d'une bougie placée sur le bureau. Le vieil homme s'installe au bureau, et vous prenez tout à coup conscience qu'il doit s'agir de sa chambre. À cet instant, comme s'il lisait dans vos pensées, il affiche un léger sourire en passant la pièce en revue du regard. Puis il redevient grave et s'adresse à vous : "Je suis Arkil, grand prêtre d'Ellona. Par la déesse, je crois à votre innocence, mes enfants, et je veux bien croire que les vrais coupables se sont échappés. Toutefois, le problème demeure : le miroir a été détruit et vous avez failli à votre mission. Je suis prêt toutefois à vous offrir une solution pour expier votre faute : retrouvez les vrais coupables."*
>
> *Il s'interrompt tandis que le capitaine de la garde pénètre dans la pièce. Après un bref salut, il poursuit : "Regardez bien ces hommes, capitaine. Je veux que vous vous assuriez de ne les laisser sortir de la ville sous aucun prétexte, et ce jusqu'à nouvel ordre. Ils sont en mission pour le Temple, une mission de la plus haute importance, mais qui ne doit pas les mener hors des murs de la cité. Est-ce bien compris ?"*

Ankheg blessé

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement

Classe d'armure 14 (armure naturelle), 11 (lorsqu'il est à terre)
Points de vie 15 (sur 39, 6d10 + 6)
Vitesse 6 m, ne peut plus creuser

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	11 (+0)	6 (-2)

Sens vision dans le noir (18 m), perception des vibrations (18 m), Perception passive 10
Langues -
Dangerosité 1/2 (100 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants + 2 (1d4) dégâts d'acide. Si la cible est de taille G ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 12). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, l'ankheg ne peut mordre que cette créature et bénéficie de l'avantage lors de toutes ses attaques contre elle.
Vaporisation d'acide. L'ankheg a utilisé sa vaporisation d'acide contre le groupe précédent et n'est plus capable de l'utiliser contre les PJ.

conversion CO Fantasy

Ankheg blessé

NC 1, taille grande
FOR +4 **DEX** +0* **CON** +6
INT -4 **SAG** +2* **CHA** -4
DEF 15 **PV** 15 **Init** 15
Mandibules +6 **DM** 1d6 + 4 + 1d4 acide
Jet d'acide (L) : l'ankheg a utilisé son jet d'acide contre le groupe précédent et n'est plus capable de l'utiliser contre les PJ.
Creuser (L) : l'ankheg ne peut plus creuser.

Note : Ce combat est facultatif et destiné avant tout à permettre à tous de « se mettre en route ». Selon vos goûts en la matière, il est possible de vous en passer et de confronter les PJ au cadavre de la créature avec le médaillon au sol. Ou au contraire de rendre la rencontre un peu tendue en faisant par exemple que l'ankheg soit encore capable de creuser et surprenne les PJ en s'enterrant.

Sa dernière interrogation s'adressait autant à vous qu'au capitaine. Le vieillard pose sur vous un regard bienveillant, puis vous fait signe de sortir. »

Arkil ne leur dit pas grand-chose de plus, et insiste pour qu'ils se mettent le plus rapidement possible sur la piste des coupables. S'ils posent des questions sur la « *mission* » dont il était question, il leur fait croire qu'ils étaient chargés de protéger la salle du miroir, et qu'ils ont échoué (c'est complètement faux, et ils ne portent aucune trace d'un combat récent). Il leur faut retrouver la trace des criminels au plus vite, via les souterrains (scène 2) s'ils n'y sont pas encore allés, ou dans la ville (acte II).

Scène 4 : Place du marché

Lorsque les PJ émergent des souterrains, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous sortez enfin du souterrain par une ancienne poterne qui a l'air abandonnée. Elle donne dans une ruelle étroite, que vous suivez sur quelques dizaines de mètres jusqu'à la place du marché. De nombreux citadins vont et viennent entre des étals bien remplis. Vous remarquez un attroupement près d'une jeune femme qui vend des pâtisseries. Sur le sol gît un jeune homme de moins de vingt ans, les mains crispées sur une blessure à l'abdomen qui a l'air de saigner abondamment. Un autre homme, d'une cinquantaine d'années, est accroupi à côté de lui et sanglote en lui fermant les yeux. Le silence se fait peu à peu autour d'eux.
Nul n'aurait prêté attention à vous sans le cri étonné de la marchande de gâteaux. L'homme accroupi se lève alors d'un bond et, les yeux exorbités, se rue sur vous en hurlant et en tirant un couteau de sa ceinture : "Assassins ! Tuer mon fils ne vous a pas suffi ? Vous revenez finir le travail ? Assassins ! À la garde !" »

Si les PJ ont fui le temple dans la scène 1, voilà l'occasion de les faire arrêter par la garde. Le capitaine décide alors de les embarquer pour un entretien avec le grand prêtre (scène 3). S'ils ont déjà discuté avec Arkil, alors les gardes du temple voisin déboulent sur la place et cherchent à calmer les choses avec le capitaine. L'attitude des PJ est extrêmement importante dans cette scène. S'ils se montrent violents ou dédaigneux, et qu'ils sont tout de même protégés par les gardes, la situation peut dégénérer en une véritable bataille rangée et un mouvement de panique. S'ils tentent tout de suite d'apaiser les tensions, s'ils sont prudents et neutralisent le père de manière non violente, alors la plupart des marchands et des clients retournent vaquer à leurs occupations sans se soucier de ce qui se passe ensuite.



Variations raciales

Par défaut, Arkil est un vieillard humain et la plupart des habitants de la cité sont eux aussi des humains. Toutefois, si vous utilisez ce scénario dans un monde plus bigarré et fantastique, le grand prêtre peut alors être un elfe qui, malgré son origine, porte les stigmates de la vieillesse. N'hésitez pas à modifier certains des PNJ à votre goût. Par exemple, l'aubergiste de l'acte II pourrait être un nain irascible, et la Balafrée une félys au pelage d'un noir de jais.

Dans tous les cas, ils sont confrontés pour la première fois aux conséquences de leur ressemblance avec ceux qu'ils pourchassent : dans leur fuite, ces derniers ont bousculé le stand de la pâtissière. Le jeune homme a alors voulu s'interposer, et l'un des malfrats a sorti sa dague. Le père, fou de chagrin, ne leur est pas d'une grande aide, et finit sans doute escorté par les gardes afin de ramener le corps de son fils chez lui. La marchande, par contre, a clairement vu les assaillants, et une fois calmée, elle ne se prive pas de donner moult détails aux PJ sur leur ressemblance avec les brigands. Elle remarque les tatouages que portent les PJ (voir ci-dessous) et qui les différencient de ceux qu'ils pourchassent. Elle leur indique aussi que l'un d'eux semblait gravement blessé et saignait abondamment. L'un de ses camarades le soutenait en avançant. Enfin, elle pointe une direction approximative par où ils se sont enfuis, vers les quartiers les plus pauvres de la ville.

Quiproquos

La partie investigation dans les quartiers pauvres est l'occasion de placer quelques petites scènes supplémentaires, et d'éventuels quiproquos. Car les personnages dont les PJ sont les doubles sont connus dans certains endroits de la cité. Ils peuvent donc tomber par hasard sur des « connaissances » : de simples contacts, des malfrats avec qui ils ont déjà travaillé, une prostituée qu'ils fréquentent, d'anciennes victimes, ou même des membres d'une bande rivale. Ne vous privez surtout pas de mettre les PJ dans l'embarras. S'ils sont malins, ils peuvent soutirer plusieurs informations lors de ces rencontres. S'ils sont imprudents, ils peuvent au contraire se retrouver à disséminer çà et là des cadavres, ce qui attirera forcément l'attention des voleurs et de la garde.

Et si les PJ n'ont pas le médaillon ?

Si les PJ ne sont pas passés par les souterrains, ou s'ils n'ont pas le médaillon en leur possession, il reste possible de suivre cette piste. La marchande de gâteaux ou quelqu'un sur le marché a pu repérer le symbole au cou d'un de leurs doubles et fournir une description assez précise. Ensuite, il leur faudra trouver le moyen de pénétrer dans la maison de l'impasse des Chaudronniers. Peut-être en faisant preuve de diplomatie auprès de l'aubergiste ? Ou alors, en défonçant la porte et en affrontant la muette (utilisez les mêmes caractéristiques que l'aubergiste et ses sbires) ?



Acte II – La traque

Tatouages

Chacun des PJ arbore le symbole d'Ellona, la divinité à laquelle est consacré le miroir de divination. Le tatouage, en forme d'œil, se trouve à un endroit significatif pour le personnage : par exemple sur le bras d'arme pour un guerrier, sur le cœur pour un clerc, etc. Arrangez-vous pour que deux des personnages aient ce tatouage à un endroit relativement visible (par exemple le front pour un magicien et la main pour un voleur). La marchande de gâteaux, dans la scène 4 de l'acte I, peut être celle qui le leur fait remarquer s'ils n'ont pas encore noté cette particularité. Aucun des PJ ne se souvient des circonstances de la pose du tatouage.

Si les PJ se posent des questions sur le symbole ou sur les raisons de sa présence, ils iront au temple d'Ellona. Les clercs en général, et Arkil en particulier, confirment que le symbole est bien celui de leur déesse. Le grand prêtre persiste si nécessaire dans son mensonge, en leur affirmant qu'ils étaient des gardes du temple et du miroir, et que ce signe en est la preuve. Pourtant, aucun des PJ n'a de souvenir clair de cela. Et il leur suffit d'interroger quelques moines pour comprendre qu'on leur dissimule quelque chose. Même s'il peut sembler contre nature à un prêtre de la vérité de mentir, Arkil est convaincu d'agir dans le sens que souhaite sa déesse.

Scène 1 : Le médaillon

Le médaillon trouvé dans le souterrain est leur seul véritable indice au début de l'aventure. C'est un petit médaillon assez simple en fer forgé plaqué argent, représentant un corbeau noir dans un cercle. La plupart des habitants n'auront aucune idée de sa provenance ou de sa signification. Deux pistes principales permettent d'obtenir des informations.

- **Auprès de la garde**, et plus particulièrement du capitaine qu'ils ont rencontré dans la scène 4 de l'acte I. Les PJ apprennent que ce symbole a été retrouvé sur certains malfrats. Pas toujours sous la forme d'un médaillon ; parfois il s'agissait d'un bout de tissu, parfois d'un tatouage. La garde n'a que très peu d'informations, mais pour le capitaine, il est clair qu'il s'agit d'une nouvelle organisation criminelle en train de s'établir dans la cité. Pour l'instant, le gros de son activité semble se concentrer près des quartiers les plus pauvres (et des docks, si la cité est un port).

Les raisons de la querelle

Le médaillon que les PJ ont trouvé dans les souterrains du temple est la « clé » qui permet d'accéder au bâtiment de la guilde des voleurs. Leurs doubles se sont rendu compte qu'ils avaient perdu le leur, et ils sont venus à *la Plume noire* pour tenter d'obtenir un autre moyen de rencontrer leur employeur. Pour une raison ou une autre, la discussion a dégénéré et des coups ont été échangés. Les doubles des PJ ont fini par quitter les lieux, non sans avoir causé d'importants dégâts. Des voleurs de la guilde les ont suivis, et comptent se venger des importuns (voir scène 3).

L'aubergiste et ses sbires (4)

Humanoïde de taille M, Neutre Mauvais
Classe d'armure 12 (armure de cuir)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10
Langues une au choix (commun)
Dangerosité 1/4 (50 XP)

Capacités

Tactique de groupe. L'aubergiste ou l'un de ses sbires a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un de ses alliés capables d'agir se trouve à 1,50 m ou moins de celle-ci.

Actions

Gourdin. *Attaque au corps à corps* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d4 + 3) dégâts contondants.
Arbalète légère. *Attaque à distance* : +3 au toucher, portée 30-120 m, une cible. *Touché* : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants. Au début de la scène, les hommes ne disposent pas de leurs arbalètes, qui sont dissimulées derrière le bar.

Conversion CO Fantasy

L'aubergiste et ses sbires : profil de Gredin (milicien), *CO Fantasy*, p. 278.

» **Auprès des milieux interlopes et des bas-fonds.** Dans un premier temps, l'enquête n'est pas fructueuse (voir marge), mais tôt ou tard, les PJ finissent par dénicher un clochard, un gamin des rues ou un voleur à la tire qu'ils peuvent intimider ou persuader de leur révéler quelques informations. Le corbeau est bien l'emblème d'une guilde de voleurs qui vient de se créer, et dont le lieu de rencontre habituel est un établissement miteux situé dans une contre-allée, l'auberge de la Plume noire (voir scène 2).

Scène 2 : L'auberge de la Plume noire

Lorsque les PJ découvrent l'existence de l'auberge et décident de s'y rendre, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

> *« Vous suivez les indications jusqu'à une ruelle en escalier. Vous montez une trentaine de marches avant de distinguer l'enseigne que vous cherchez : une plume noire devant un pichet. Un char à bras est rangé non loin de l'entrée, et l'établissement a l'air ouvert. Lorsque vous pénétrez dans l'auberge, vous êtes immédiatement assaillis par une forte odeur de mauvais vin, mêlée à celles des oignons frits et de feu de bois. La pièce principale est relativement grande et s'organise en longueur, avec le bar sur votre droite, et des tables sur votre gauche, dont plusieurs sont renversées, et des chaises brisées. Des éclats de verre jonchent le sol, ainsi que les restes d'un tonneau de vin, son contenu répandu à vos pieds. Quatre personnes sont présentes, dont l'une a l'air d'être l'aubergiste. Elles sont en train de remettre une table en place lorsque vous entrez. L'aubergiste se retourne alors vers vous et vous regarde, interloqué. Il ramasse un morceau de bois qui traîne par terre, puis s'exclame d'un air menaçant : "Alors, vous venez pour une autre tournée ? Vous croyez que la Balafrée ne vous en tiendra pas rigueur ? Ou alors vous venez nous convaincre de tenir notre langue ? Pour qui vous vous prenez, vermine ? Saccager mon auberge comme ça, je vais vous montrer de quel bois je me chauffe !" »*

Quelques dizaines de minutes avant l'arrivée des PJ, leurs doubles ont eu une altercation avec l'aubergiste et quelques membres de la guilde des voleurs, qui a dégénéré en bagarre générale (voir l'encart). En voyant débarquer les PJ, le patron est persuadé qu'ils sont venus « *finir le travail* ». Là encore, il faut une bonne dose de persuasion, d'intimidation, ou quelques coups bien placés pour calmer tout ce beau monde et parvenir à avoir une discussion sensée avec l'aubergiste et les trois hommes.

Si les PJ parviennent à neutraliser l'aubergiste et à résoudre la scène pacifiquement, ils peuvent tenter de lui expliquer la situation. Il se montre d'abord extrêmement dubitatif, mais à force de persuasion ou d'obstination, il finit par lâcher quelques informations. Leurs doubles ne font pas partie de la guilde au corbeau. Ils ont été engagés par la Balafrée une semaine plus tôt, et étaient censés monter un coup non loin de la place du marché. Ils ont passé une bonne partie de la semaine à l'auberge, où ils ne se sont pas fait que des amis. Mais la Balafrée a été claire sur le fait qu'on devait les laisser tranquilles jusqu'à la fin de leur mission. Pendant que l'aubergiste leur parle des événements récents, certains des PJ se remémorent des moments passés dans cette auberge, et reconnaissent en effet les lieux. Toutefois, ces souvenirs ne leur semblent pas familiers, comme s'il ne s'agissait pas des leurs.

L'aubergiste finit aussi par expliquer aux PJ comment rencontrer la Balafrée (c'est d'ailleurs la direction dans laquelle étaient partis leurs doubles), et leur donne l'adresse d'une des caches de la guilde, impasse des Chaudronniers, où il leur suffira de montrer le médaillon pour qu'on les laisse entrer (s'ils ne disposent pas du médaillon et se montrent diplomates, l'aubergiste peut leur en remettre un).

Qui tuer ?

Le double a été assassiné par les membres de la guilde des voleurs suite à l'altercation à l'auberge de la Plume noire. Le choix du personnage à éliminer est laissé à votre appréciation. L'objectif, ici, est par ailleurs de donner un avantage aux PJ lors du dénouement qui les opposera à leurs doubles. Nous vous conseillons d'éliminer un lanceur de sorts. Ce sera à la fois plus crédible (les voleurs ne s'en seraient pas forcément pris à un puissant guerrier avec autant d'efficacité) et plus avantageux pour les PJ, tout en vous simplifiant la gestion des adversaires dans la scène finale.

En outre, les doubles des lanceurs de sorts ne disposent que de la moitié de leurs emplacements de sorts (ils ne devraient donc être en mesure de lancer qu'un seul sort de niveau 1). (Si vous jouez en *CO Fantasy*, ne tenez pas compte de cette dernière phrase).



Scène 3 : Le cadavre dans la ruelle

Lorsque les PJ quittent l'auberge de la Plume noire et se dirigent vers l'impasse des Chaudronniers, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous quittez l'auberge et vous mettez en route pour l'impasse, en suivant les indications de l'aubergiste. La nuit tombe pendant que vous marchez dans les ruelles, et les quelques rares échoppes encore ouvertes sont en train de fermer. Au loin, vous entendez les cloches qui marquent la fermeture imminente des portes de la cité.
Tout à coup, un cri de femme retentit dans une ruelle perpendiculaire à la vôtre. Un homme en débouche et s'éloigne en courant tout en tentant de se reboutonner. Quelques secondes plus tard, une jeune femme débouche à son tour de la ruelle, le corsage et les cheveux défaits. Elle pousse un cri de surprise en vous voyant, puis son regard fixe l'un d'entre vous. Ses yeux s'écarquillent et, avant qu'elle ait pu émettre le moindre son, elle tourne de l'œil et tombe à la renverse. »

Les deux tourtereaux (ou une femme de petite vertu et son client... ou l'inverse !) sont tombés par hasard sur un cadavre. Celui du double d'un des PJ (voir l'encart). On l'a visé depuis les toits environnants, et ses compagnons l'ont abandonné dans une ruelle sombre. Les PJ ont quelques minutes avant l'arrivée sur les lieux d'une patrouille de gardes. Ils peuvent donc vérifier qu'effectivement, il ne s'agit pas d'une simple ressemblance, et que la victime est le sosie parfait d'un des PJ. À une exception près : elle n'arbore pas de tatouage.

Scène 4 : Confrontation

Lorsque les PJ se dirigent vers l'impasse et le bâtiment de la guilde, lisez ou paraphrasez le texte qui suit :

« Votre esprit est en ébullition alors que vous pénétrez dans l'impasse des Chaudronniers. Vous vous rendez à la porte qu'on vous a indiquée. C'est une maison qui ne paie pas de mine, coincée entre deux échoppes fermées. Vous frappez doucement sur le montant. À l'intérieur, vous percevez des pas lents et lourds. Une lumière filtre sous le pas de la porte. Un petit huis s'ouvre. De l'autre côté, une femme vous jette un regard surpris, sans dire un mot.
Vous montrez le médaillon, la femme semble acquiescer avant de refermer l'huis. Vous entendez le son d'un cadenas et d'une serrure, puis la porte s'entrouvre. La lumière qui filtre éclaire l'impasse et il vous faut quelques secondes pour que vos yeux s'habituent à la clarté. Vous vous glissez un à un par l'ouverture, et pénétrez dans une pièce simple.

Dans un coin, un lit de paille, un tabouret et une petite table. À l'opposé, ce qui semble être la cuisine. La femme qui vous a ouvert est une grande brune courbée aux épaules larges. »

Si les PJ tentent de lui parler, elle ne leur laisse pas le temps de continuer. Poursuivez :

« Elle fait une grimace en ouvrant la bouche et en poussant une sorte de gémissement. Vous remarquez alors qu'entre ses rares dents jaunies, ne reste plus qu'un bout de langue noirci. Elle vous regarde un moment puis hausse les épaules, avant de se diriger d'un pas lent vers la paillasse. Elle tire sur une corde le long du mur, et une trappe s'ouvre dans le parquet de la pièce. Quelques marches descendent dans l'obscurité. ».

Lorsque les PJ empruntent le passage, poursuivez :

« La cave est bien plus grande que ne le laissait penser la taille de la maison. L'escalier s'élargit bientôt. Au loin, vous percevez des éclats de voix. Ce n'est que plusieurs marches plus bas que vous reconnaissez certaines de ces voix : les vôtres ! Vous accélérez alors le pas. Une autre volée de marches vous mène en haut de l'escalier qui débouche dans une cave carrée d'une dizaine de mètres de côté, brillamment éclairée. De l'autre côté, une herse ferme un passage qui semble s'éloigner dans les ténèbres. Des individus qui vous ressemblent en tout point se tiennent de votre côté de la herse. De l'autre côté, deux personnes : une femme aux longs cheveux blonds portant une balafre qui va du menton au front, et un vieillard portant un lourd manteau à capuchon. La femme arbore un grand sourire en vous voyant arriver : "D'ailleurs, mes amis. Je pense que votre paiement vient d'arriver. Vous voyez, il était inutile de s'énerver."
Elle éclate d'un rire tonitruant en s'éloignant dans le passage. Les individus qui vous faisaient dos se sont retournés, et semblent surpris de vous voir là. Le vieillard contemple la scène quelques instants avant de s'éloigner à son tour. Assez toutefois pour que vous reconnaissiez le visage du grand prêtre. À une différence près. Celui-ci porte un tatouage similaire au vôtre sur le visage. Pendant un instant, les questions se bousculent dans votre tête, alors que vous faites face à vos doubles. Puis ceux-ci sortent leurs armes et se précipitent sur vous. »

Commanditaire mystère

Le commanditaire de la destruction du miroir n'est autre que le grand prêtre du culte de Délia, lui-même un « reflet » du grand prêtre que les PJ ont rencontré lors de l'acte I. Lorsque Arkil a construit le temple d'Ellona à Andelin, il y a de nombreuses années, apportant le miroir, il a été lui-même victime des pouvoirs de l'artefact. Son double, Ulnod, est devenu le représentant de Délia. Et depuis, les deux cultes se vouent une haine sans merci. Si Arkila choisi d'ignorer son double et d'accepter sa présence, Ulnod, de son côté, tente par tous les moyens d'éliminer son rival.



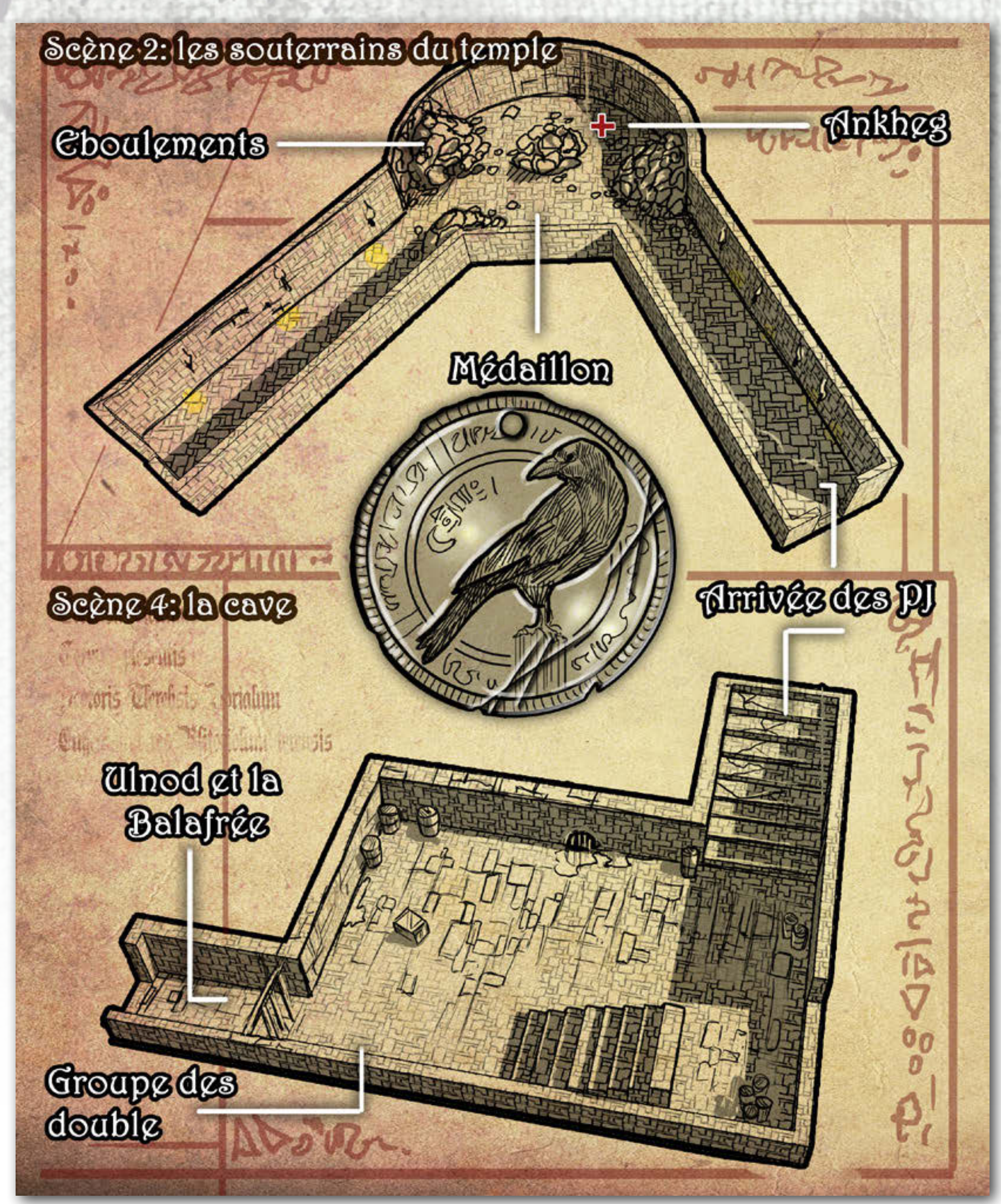
Cette scène est un combat « à la vie, à la mort ». Contrairement aux autres adversaires du scénario, les doubles des PJ ne font pas de quartier et n'en attendent pas. De plus, ils viennent de se faire arnaquer et ils ont la certitude que les PJ sont de mèche avec la Balafrée. Avec un membre du groupe en moins et la position de départ, le combat devrait être à l'avantage des PJ, sans qu'il vous soit nécessaire d'intervenir. Toutefois, si la situation dégénère pour les PJ, certains des doubles tentent de s'enfuir via l'escalier. Les PJ peuvent alors se consacrer aux ennemis restants, avant de pourchasser les fuyards dans l'impasse.

Si vous jouez en *CO Fantasy*, les doubles des PJ commencent le combat avec seulement la moitié de leurs PV maximum.

Épilogue

Lorsque le dernier double des PJ rend son ultime souffle, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

« Vous reprenez doucement votre souffle, tandis que la vie quitte définitivement le dernier de vos ennemis. La surprise peut encore se lire dans ses yeux. Puis un éclair blanc vous aveugle quelques secondes. Vous avez la sensation de chuter, et vos bras et votre tête heurtent le sol de la cave. Il vous faut quelques secondes supplémentaires pour reprendre vos esprits, et vous rendre compte que vous n'êtes plus dans la cave de l'impasse des Chaudronniers, mais dans les souterrains du temple. Allongés près d'un miroir brillant de près de deux mètres de diamètre, encastré dans les dalles, sous un lourd chandelier de métal.



Dans un coin de la pièce, Arkil est assis et vous regarde avec bienveillance. Vous vous précipitez vers lui et commencez à l'assaillir de questions sur ce qui vient de se passer et sur l'étrange personnage que vous avez aperçu. Il semble un instant perdu dans ses pensées, puis vous répond avec un petit sourire au coin des lèvres : "Voyez-vous, mes enfants, nous sommes tous les reflets de ceux que nous aurions pu être." »

Les PJ peuvent à présent quitter le temple et la ville. Si jamais il leur vient l'idée de retourner dans l'impasse des Chaudronniers, la petite maison est désormais habitée par un couple de manouvriers, et plus aucun passage ne mène à la cave. Libre à vous d'utiliser la rivalité pleine de mystère entre les deux cultes opposés. Selon la nature de leurs échanges avec Arkil, ce dernier peut les embaucher pour contrecarrer les plans de son reflet, ou se défendre contre les tentatives de son ennemi. L'existence des deux cultes apporte toutefois une certaine stabilité à la ville, et qui sait ce qui pourrait advenir si le reflet du grand prêtre venait à être éliminé ? De même, des personnages qui souhaiteraient se lier à une guilde de voleurs pourraient bénéficier d'une certaine faveur auprès de la Balafrée et de son groupe. Enfin, le capitaine de la garde, apprenant qu'ils ont été en contact avec la Balafrée, pourrait s'attacher leurs services afin de démanteler cette nouvelle guilde de malandrins.

Thomas Robert, sur une idée originale de Nicolas Mutel

2

La nef des ombres

Retrouvez dans ce scénario la poésie et le charme des scénarios publiés par Casus Belli *dans les années 90. Ou comment une banale histoire de pirates peut mener les PJ sur la piste de deux des plus grands mystères du royaume d'Alarian. Idéal pour lancer une campagne.*

En quelques mots...

Les PJ arrivent dans une petite ville côtière désemparée par la présence d'un étrange navire noir. On leur demande d'enquêter sur ce mystère, exploité par une bande de pirates poursuivant des objectifs très terre à terre. En délivrant une intrigante savante, les PJ vont découvrir un des secrets les mieux gardés d'Alarian. Leurs décisions seront lourdes de conséquences.

Fiche technique

TYPE • Action/Mystère
PJ • Niveau 2-3
MJ • Débutant
Joueurs • Tout niveau
ACTION ★★
AMBIANCE ★★★
INTERACTION ★★
INVESTIGATION ★

L'histoire pour le MJ

Issue d'un peuple du Nord décadent et moribond dont la source magique s'est progressivement tarie, Ferimë est une exploratrice savante. Puisant dans des archives abandonnées, elle s'obstine à chercher d'anciens sanctuaires que ses ancêtres exploitaient le long de la mer, sur le territoire actuel d'Alarian. Ces sanctuaires étaient tous situés sur des gisements magiques majeurs, caractérisés par des sources d'eau noire. Ils étaient utilisés pour créer des artefacts, qui procuraient alors vitalité et accroissement des pouvoirs.

Il y a plusieurs siècles, les plus importants de ces sites devinrent des bases permanentes. Ils étaient habités par des savants qui profitaient de la proximité de la source magique pour poursuivre leurs recherches et créer des artefacts plus puissants encore, tout en veillant à l'approvisionnement de la cité mère en ressources magiques par voie maritime.

Mais les lieux où se concentrent naturellement de grands pouvoirs attirent également des créatures puissantes et peu recommandables, parfois présentes avant même l'arrivée des colons. C'est ce qui arriva aux occupants du sanctuaire de Qerean, qui réveillèrent ou attirèrent malgré eux une liche ensevelie profondément sous la montagne. Le combat qui s'ensuivit fut destructeur. La petite colonie de savants fut massacrée presque en totalité, mais les survivants parvinrent à neutraliser le monstre et à bloquer magiquement les issues du complexe avant de s'enfuir en utilisant un portail. Leurs traces se perdent ensuite. Une certitude : ils n'ont pas survécu ni rejoint la cité mère, car personne n'est jamais revenu à Qerean.

Persuadée d'avoir localisé un sanctuaire suite à de nombreuses recherches dans les poussiéreuses archives de son antique cité, Ferimë a monté une expédition en espérant retrouver suffisamment de matière magique pour sauver sa ville. Elle a armé le dernier vaisseau sorcier en état de naviguer, et s'est mise en route. Mais le voyage s'est avéré plus long que prévu. Arrivé en vue de Qerean, l'équipage était décimé par la maladie et l'épuisement et plus guère en état d'effectuer des manœuvres. La tempête a fait le reste, en échouant le navire sur des hauts-fonds.

Désespérée, Ferimë a constaté que la magie résiduelle de son vaisseau ne lui permettait pas d'activer le portail se trouvant dans sa cabine pour rejoindre celui du sanctuaire, pourtant si proche ! Courageuse et déterminée, elle a alors décidé de poursuivre seule. Laissant l'équipage à la garde des seules défenses magiques du vaisseau, elle a mis à l'eau une barque et fait route vers la Candelle.

Son objectif prioritaire était alors de récupérer assez de matière magique pour redonner vigueur à son équipage et dégager le vaisseau. Mais une mer agitée et des rochers traîtres ont eu raison de son approche. Drossée contre



les récifs, elle est tombée à l'eau à quelques brasses du rivage. Blessée, elle a perdu connaissance en échouant dans une crique, non loin des débris de son embarcation. C'est là qu'Oftrak, un demi-orc à la tête d'une bande de pirates la trouve, la dépouille de ses biens et surtout de son précieux pendentif. Meurtrie et coupée de la source de magie qui lui permettrait de se défendre, son avenir paraît bien noir…

Heureusement, les sauveurs arrivent !

Introduction

« Rien de ce qui vient de la mer n'est bon
À l'exception des pouces-pieds. »
— Raifort le Fade, maître queux du duc de Jeanlain

Fin du printemps, au nord de la province d'Ystaad en Alarian. D'ordinaire calme et paisible, la petite ville côtière de Qerean-Hav est en effervescence. La raison de cette agitation ? Un vaisseau noir, à la structure inconnue dans cette région, est ancré dans la baie. Apparu avec les brumes de l'aube après une forte tempête, surgi de nulle part, il semble menacer la cité à seulement cinq portées de flèche des côtes.

Lorsque le vent vient de la mer, on entend le grincement des poulies et des cordages qui se tendent. Pas d'activité visible à bord, même si le pont est difficile à distinguer de loin. Juste un drapeau noir bordé d'argent qui flotte au sommet du grand mât. D'où vient ce vaisseau ? Représente-t-il une menace ? Ses flancs recèlent-ils une horde d'envahisseurs affûtant leurs lames ?

Les habitants de Qerean commencent à murmurer contre leur échevin qui a dégarni la cité de ses troupes il y a plus d'une semaine, afin de répondre à la demande d'aide militaire exigée par le roi pour une opération en bordure de la forêt d'Yfond… Sans défenseurs ou presque, comment résister à cette menace ?

C'est dans cette atmosphère tendue que nos aventuriers arrivent aux abords de la cité…

Accueil et réception

Vous pouvez lire ou paraphraser le paragraphe suivant à vos joueurs :

« Vous approchez de la cité par une voie provinciale qui serpente entre les collines et descend en pente douce vers la mer. Surplombée au nord par un massif calcaire au relief tourmenté, Qerean se dresse dans une petite plaine alluviale parcourue de rivières paresseuses bordées de joncs. Plus au sud commence une forêt recouvrant entièrement les versants de plusieurs collines.

Les champs cultivés qui longent la route sont quadrillés de sentes d'exploitation et de petits canaux d'irrigation. Le blé semble abondant et plusieurs vergers soignés donnent une impression de propreté coquette. La cité parait une halte prometteuse après plusieurs jours de progression dans les collines. Dans un tel nid de prospérité, il serait invraisemblable de ne pas trouver un petit travail facile et bien payé… »

Les premiers habitants croisés sur la route, pour l'essentiel des paysans, ne semblent pourtant pas très commodes. Les aventuriers sont observés avec suspicion et s'ils tentent d'échanger quelques paroles avec les autochtones, ceux-ci ne répondront que de mauvaise grâce : « Z'êtes pas des naufragés au moins ? », « La cité est calme, on n'a pas besoin de marins étrangers ici ! ».

Les aventuriers ont à peine le temps de s'interroger sur les raisons de cette aversion pour ce qui vient de la mer. Ils arrivent aux portes de la cité.

Poursuivez :

« Un coup d'œil suffit pour se rendre compte que la défense de la ville ne semble pas être la préoccupation majeure de celui qui la gouverne. Les murailles de terre et de bois sont larges mais pas très hautes et le chemin de ronde est par endroits très exposé. On distingue encore ce qui devait être jadis des douves, à présent presque totalement comblées et couvertes d'herbes folles. Quelques moutons y paissent tranquillement. Les portes d'entrée sont flanquées de deux tours en rondins dépourvues de gardes. Au sommet de l'une d'elles flotte l'étendard de la province, mais les couleurs sont passées et le tissu effiloché. Une poignée de gardes se tient à la porte, à côté d'une petite table sur laquelle sont posées plusieurs chopes de bière. Vous vous rendez rapidement compte qu'il s'agit de miliciens et non de soldats professionnels. Les tenues sont disparates, les armes d'hast bricolées, et les casques en cuir bouilli paraissent plus anciens que leurs propriétaires. »

Les aventuriers sont pourtant interpellés dès qu'ils s'approchent de l'entrée : « Vous venez pas de débarquer du navire j'espère ? » Les gardes sont nerveux et un peu éméchés, soupçonneux mais pas très professionnels. N'ayant rien à leur reprocher, ils les laisseront passer avec les mises en garde d'usage : « On vous z'aura à l'œil ! »

Une fois passées les portes, les aventuriers découvrent la cité.

« La cité n'est pas très grande, elle ne compte guère plus de trois cents foyers. Elle est disposée en larges restanques qui descendent vers la mer. Les maisons sont dotées de toits-terrasses et les rues sont étroites et pentues. Il est malaisé de s'y déplacer à cheval. Il y a quelques édifices publics, deux ou trois monuments ressemblant à des temples, et un bâtiment plus imposant qui doit être le siège du pouvoir. Un petit port est niché au fond de la baie. Il n'y a pas d'embarcation sur l'eau, à l'exception d'un grand navire ancré au large. »

S'ils souhaitent découvrir la ville en déambulant au hasard des rues, les aventuriers se rendront vite compte qu'il n'y a pas grand-chose à voir. Qerean est a priori une petite cité calme et prospère. Les commerces sont concentrés autour de petites places et les artisans, comme souvent, regroupés par quartiers. Cependant, le comportement des habitants est à l'opposé de cette vision paisible. Il y a beaucoup d'attroupements, de groupes engagés dans des discussions animées. Les gens semblent inquiets et nerveux. Les aventuriers seront plusieurs fois abordés par des curieux souhaitant savoir qui ils sont et ce qu'ils font en ville. L'aventurier montrant un profil de combattant sera approché en priorité. Insistez sur cette curiosité des habitants, plutôt amicale. La petite troupe des PJ ne passe pas inaperçue !

L'agitation décroît autour du petit port. À l'écart des premières habitations et en bordure des quais, trois grands entrepôts sont fermés. Toutes les embarcations sont à quai ou tirées sur le sable. Une quarantaine de marins ravaudent des filets et se montrent au contraire peu loquaces. Une sourde tension est là aussi palpable.

Au large se trouve le vaisseau aperçu depuis les hauteurs de la ville. C'est un trois-mâts en bois sombre, aux formes baroques inconnues dans cette partie d'Alarian. Cette étrangeté inspire un malaise indéfinissable, renforcé par l'impossibilité de percevoir exactement les détails. Autant l'œil voit bien la forme générale du vaisseau, autant l'inspection d'un détail se solde par un échec. Le regard décroche machinalement, ou n'arrive pas à interpréter ce qu'il voit. C'est comme déchiffrer un message gravé de runes inconnues…

Brèves de comptoir

Il est probable que les PJ aient déjà envie de se reposer et de s'alimenter, voire de récolter quelques informations exploitables. Quoi de mieux qu'une taverne pour cela ? Justement, *l'auberge du Pourlècheur* leur ouvre les bras… ou plutôt les portes.

« L'auberge du Pourlècheur est un établissement bien tenu, au mobilier ancien. Un bonhomme rondouillard au visage poupin discute au comptoir avec des habitués. La vingtaine de clients semble composée de gens du cru, mais aussi de marchands. »

En apercevant les aventuriers, maître Pourlèche jaillit de derrière son comptoir et leur propose une table dans un coin tranquille. C'est un gros bonhomme aimable et volubile, qui aura tôt fait de leur proposer bière (« de la brasserie de mon cousin ! »), tourte de volaille (« désolé mais on n'a plus de poisson depuis trois jours ») et

chambres (« un mot de vous, messires, et j'envoie ma fille parfumer vos draps de graines de lavande ! »).

Visiblement content de rencontrer de nouvelles têtes, maître Pourlèche viendra rapidement leur tenir compagnie. Il pourra leur conseiller quelques adresses (« votre pourpoint a une bien vilaine éraflure, messire, mon neveu qui tient boutique place de l'Abreuvoir pourrait vous réparer cela en un tour de main ! »), mais sera également intarissable sur l'évènement qui inquiète les habitants : la présence du vaisseau noir au large. Il racontera : « Apparu voici trois jours maintenant après une violente tempête, il est impossible d'y distinguer le moindre signe de vie. Les pêcheurs qui ont voulu s'en approcher ont été refoulés par un vent contraire d'une grande violence. Le plus téméraire, qui a voulu continuer à la godille, a vu son embarcation, pourtant calfatée à neuf, se remplir d'eau et couler presque aussitôt. Quant à s'en approcher à la nage, le malheureux qui a tenté l'affaire s'est retrouvé au milieu d'un banc d'anguilles électriques et n'a dû son salut qu'à une fuite éperdue vers le rivage. Le pauvre homme, couvert de boursoufflures, est encore soigné au temple… Ce navire est une menace, croyez-moi. Nous pensons qu'il y a dedans des créatures maléfiques, ou pire, qui s'apprêtent à fondre sur la ville. D'ailleurs, plusieurs barques de pêcheurs ont disparu ! Et face à cette menace, que fait notre échevin ? Je vais vous le dire… »

À cet instant, une forte clameur se fait entendre au dehors, accompagnée de vivats et d'applaudissements. Une cinquantaine de personnes sont attroupées devant l'auberge. Si l'un des aventuriers se montre sur le seuil ou derrière une fenêtre, son apparition suscitera des hourras, vite éteints par l'arrivée d'un officier accompagné de quelques miliciens. Celui-ci pénètre dans l'auberge et s'adresse directement aux aventuriers : « Le maître échevin Astrakhan souhaite s'entretenir avec vous. Immédiatement. Veuillez me suivre. »

Propos et propositions

L'officier est peu commode. Plutôt mince, le crâne dégarni et une belle balafre en travers de la joue droite, il s'agit de Caluin, le bras droit du maître échevin et le chef de la milice. Il est armé d'une épée courte et d'une main gauche.

Pourquoi refuser une telle invitation maintenant que les estomacs sont bien remplis ? En sortant de l'auberge, les aventuriers reçoivent une véritable ovation. « Les dieux soient loués, vous allez nous sauver ! », s'exclame une mère en serrant avec effusion la main du plus charismatique des PJ. Ceux-ci ont du mal à se frayer un chemin dans la foule et, la presse étant forte, il est possible que quelques biens leur soient dérobés par des doigts agiles… D'autant que les miliciens ne sont guère attentifs.

La foule escorte bruyamment les aventuriers jusqu'à l'hôtel particulier de l'échevin en entonnant des chants guerriers puis, le soir tombant, ne tarde pas à se disperser.

Astrakhan attend les PJ dans une petite salle de réception. Il ressemble à un marchand cossu, avec son surcot bordé de fourrure et son bonnet en tissu orné de médailles. Malgré une silhouette empâtée, il a des gestes vifs et se déplace avec souplesse. Caluin l'officier, adossé contre un mur, assiste à l'entretien. Le maître échevin prend alors la parole : « Je vous remercie de vous être rendus si rapidement à mon invitation. Votre installation dans notre belle cité s'est-elle bien déroulée ? Vous serez bien logés chez Pourlèche, sa maison est bien tenue. »

Astrakhan leur explique la raison de l'entretien : la présence du bateau noir qui affole la population. Il reprend les faits que les aventuriers ont entendus dans l'auberge et ne cache pas son inquiétude : « Voyez-vous, la totalité de la garnison, à l'exception de quelques blessés, a quitté la cité voici une petite semaine, sur ordre royal, afin d'aller combattre des brigands dans la forêt d'Yfond. Il ne reste que les miliciens de messire Caluin, des bourgeois à peine bons à parader et à patrouiller dans les rues. Très suffisants, notez-le, lorsqu'il n'y a pas de menace sérieuse, ce qui a été le cas les dix dernières années. Mais la situation a changé. En ce moment, la cité a besoin de mercenaires sachant affronter un danger inconnu. Je souhaite vous engager dans ce but. Vous tenterez d'en apprendre davantage sur ce vaisseau et votre présence rassurera la population. Vous me rendrez compte de vos investigations et prendrez vos ordres de moi seul. En contrepartie, votre séjour chez Pourlèche sera pris en charge par la cité et vous recevrez une gratification de 20 po (20 pa si vous jouez en *CO Fantasy*) par jour et par personne. Votre mission prendra fin lorsque le danger sera écarté, ou au retour de la garnison. Dans la négative, je vous demanderai de quitter la cité dès ce soir. »

Laissez vos joueurs discuter de l'offre. Astrakhan peut se montrer un peu plus généreux, si nécessaire, et faire



Alterner les genres

Une campagne, ou même une série d'aventures, n'a pas besoin de ne contenter d'un seul type d'aventures. Au contraire. Alterner les types d'aventures est le meilleur moyen de surprendre vos joueurs. Ne vous forcez pas dans des styles de jeu avec lesquels vous (et/ou vos joueurs) n'êtes pas à l'aise. Mais n'hésitez pas à varier les plaisirs. Vos campagnes n'en seront qu'enrichies.

miroiter quelques avantages supplémentaires : « Oui, il y a une bibliothèque au temple avec tout un tas d'ouvrages intéressants à consulter. Ils contiennent peut-être des savoirs anciens… Personnellement je préfère les chiffres à tout ce blabla. » Si un aventurier s'est fait dérober un objet auquel il tient, il peut également souhaiter retrouver le voleur…

À peine l'accord conclu : « Caluin, demandez au majordome de nous apporter une carafe de vin clairet, voulez-vous ? », qu'un grand vacarme retentit dans l'antichambre, accompagné de cris hystériques, et un milicien surgit dans la pièce, les vêtements noircis de fumée et le regard affolé : « Messires, des créatures démoniaques ont débarqué près des entrepôts ! Ça y est, le vaisseau maudit vomit sa horde infernale ! »

Acte I – Apparitions et disparitions

Astrakhan presse les aventuriers de se rendre au port, guidés par le messager affolé. De son côté, Caluin reçoit l'ordre de se rendre aux portes de la ville et d'en revenir avec les miliciens disponibles.

Il faut imprimer du rythme à cette partie de l'aventure, c'est la première occasion de faire chanter les lames !

Les aventuriers dévalent les rues en direction du port. Au besoin, ils peuvent faire un détour par l'auberge afin de récupérer du matériel. Mais attention, un guerrier n'aura pas le temps de revêtir une armure de plates !

En descendant vers la mer, nos amis croisent le flux des habitants qui remontent vers la partie haute de la cité. Il ne s'agit pas d'un exode, mais il y a assez de foule pour retarder leur progression. Les cloches des temples commencent à sonner à la volée et l'appel d'un cor retentit, probablement pour rassembler la milice.

L'un des entrepôts est en feu et dégage une importante et odorante fumée qui masque une grande partie des alentours. Le milicien, terrifié, désigne le bâtiment mais, claquant des dents, refuse d'aller plus loin.

Jouez sur la faible visibilité et la fumée qui pique les yeux pour stresser vos aventuriers lors de l'approche. Il faut les maintenir dans une sensation d'insécurité jusqu'au premier affrontement. Celui-ci se déroulera dans une petite cour entourée de murs, à proximité de l'un des entrepôts intacts. Jusqu'à présent, les PJ n'ont pas perçu le moindre bruit d'invasion démoniaque, juste le crépitement des flammes et le tintamarre de la ville. Laissez-les fouiller un peu les abords de l'entrepôt, longer un quai encombré de caisses et de casiers de pêche, et lancez l'attaque !

Les assaillants seront le même nombre que les aventuriers +2.

Combat à l'entrepôt

« Ils surgissent de l'ombre et sautent des murs proches en hurlant. Personne n'a jamais vu des créatures aussi terrifiantes. De stature humaine, elles ressemblent à des amas de lichen à la silhouette déformée, cornues pour certaines. Deux ou trois ont des faces tordues de démons des mille enfers ! Armés d'épées courtes, les monstres se ruent à l'assaut en poussant des hululements terrifiants ! »

Le combat doit être serré. L'obscurité empêche de bien distinguer les adversaires, mais leurs formes grotesques impressionnent et les coups passent mal leurs protections. D'où peuvent venir de tels démons ? Ce sont évidemment les pirates d'Oftrack le demi-orc.

Une fois qu'un ou deux assaillants sont au tapis, une rafale de vent rabat une fumée âcre sur les combattants. Impossible d'échapper à la quinte de toux, aux yeux qui larmoient et à la fumée qui agresse les muqueuses ! Leurs adversaires en profitent pour rompre le combat en emportant morts et blessés. Ils décrochent en bon ordre et la longue minute que passent nos aventuriers à tousser et pleurer suffit à les faire disparaître !

Si des aventuriers parviennent à supporter l'âcre fumée et se lancent à leur poursuite, ils seront fauchés par des bolas lancées par des tireurs chargés de couvrir la retraite des assaillants.

La milice ne tardera pas à arriver à la rescousse dans un grand bruit de ferraille, piétinant la zone du combat avant d'aller s'occuper de l'incendie qui est en train de s'éteindre faute de combustible.

Le calme revenu, il est temps d'explorer la zone en quête d'indices. Il ne faut pas traîner, car les miliciens déambulent dans toute la zone en se donnant des airs importants.



Les pirates d'Oftrack

Utilisez le profil de Bandit, p. 330 de *Créatures & Oppositions* mais avec une CA à 15 car les déguisements de démon rajoutent de la protection.

Conversion CO Fantasy

Utilisez le profil de Bandit (*CO Fantasy*, p. 235), mais avec une épée courte (DM 1d6).

Enquête

L'un des entrepôts n'est plus qu'une ruine fumante. C'était une bâtisse en bois d'une dizaine de mètres de côté.

Indice 1 : Le PJ le plus intelligent constate que curieusement il y a peu d'objets carbonisés à l'intérieur. Le bâtiment était-il vide ?

Indice 2 : Les quais sont déserts également, mais un test de Sagesse (Perception) DD 15 (ou un test de SAG (perception) 15 si vous jouez en *CO Fantasy*) permettra de remarquer plusieurs cordages tranchés net près des anneaux d'amarrage, comme si des embarcations avaient rapidement pris le large. Mais il fait trop sombre pour distinguer quoi que ce soit à la surface de l'eau.

Indice 3 : Un autre test de Sagesse (Perception) DD 15 (ou un test de SAG (perception) 15 si vous jouez en *CO Fantasy*) dévoilera, coincé sous un casier à poissons, une sorte de masque grimaçant en cuir mal tanné, évoquant la face des « démons » qui viennent d'être combattus. Étrange…

Une fois l'incendie éteint, les premiers habitants reviennent timidement, visiblement soulagés de constater que les flammes ne se sont pas propagées aux maisons voisines. Laissez vos aventuriers souffler un peu et hésiter quant à la conduite à tenir, puis indiquez au plus charismatique que quelqu'un le tire par la manche tandis qu'une voix juvénile chuchote près de lui : « Messire, je les ai vus partir, je sais où ils vont. »

La vérité

L'attaque de l'entrepôt est l'œuvre d'Oftrak et de sa bande. Avec son teint bistre, son torse puissant, ses longs bras et ses jambes arquées, ce colosse ne laisse aucun doute quant à son origine : c'est un demi-orc. Il est rusé et malfaisant, et prétend être un des lieutenants de Domhil Starango (voir *Cadre de campagne, Alarian et conseils au MJ,* p. 234).

Il y a plusieurs semaines, il a quitté le Rhu avec sa bande, une dizaine de malfrats humains, et a aménagé un camp provisoire sur la côte, dans le massif calcaire dominant Qerean. Après de longues journées d'observation et l'envoi de quelques espions, ce sinistre personnage a décidé de mettre la ville en coupe réglée et de faire main basse sur un joli lot de marchandises entreposées au port. Profitant de l'absence momentanée de la garnison et de l'effervescence provoquée par la présence du bateau noir, il décide d'une opération nocturne pour faire main basse sur des soieries, des peaux et de beaux objets de l'artisanat norvenois que ses espions ont repérés quelques jours auparavant.

L'idée des déguisements monstrueux est du demi-orc. Ils doivent terrifier les habitants afin de faciliter l'opération. La nuit venue, quatre barques pénètrent dans le port à la faveur de la brume. Le vol s'effectue presque sans coup férir, si ce n'est qu'au milieu du chargement, les brigands sont découverts par des pêcheurs intrigués par l'activité sur les quais. Épouvantés par l'apparence des voleurs, les pêcheurs s'enfuient en donnant l'alerte. Après avoir mis le feu à des ballots d'épices afin d'augmenter la panique, Oftrak peut envisager de repartir sereinement avec son butin.

Un grain de sable va pourtant enrayer cette belle mécanique : l'arrivée de nos aventuriers…

Un nouvel allié

Celui qui vient de parler est un adolescent d'une quinzaine d'années, vêtu comme un pêcheur. C'est un rouquin aux cheveux ébouriffés et au teint très pâle, nommé Argys. Avec sa bonne bouille et son regard rieur, il devrait rapidement s'attirer la sympathie des aventuriers. Contrairement au reste de la population, il ne s'est pas enfui à l'arrivée des bandits. Il a préféré rester caché près de l'entrepôt.

C'est donc un témoin de première main : « Il y avait quatre grandes barques chargées de caisses prises dans l'entrepôt ! »

Il était de plus présent lors du rembarquement : « C'était des monstres mais ils parlaient le commun avec un horrible accent. »

Il a entendu une information capitale : « En quittant le bord, celui qui était dans la première barque a dit “N'oubliez pas : si on se perd, cap sur la Candelle ! La crique est juste avant !” »

Argys vit seul depuis la mort de son père, pêcheur comme lui. Pour survivre, il aide les autres pêcheurs mais c'est avant tout un esprit aventureux qui rêve d'exploits.

Si vous avez besoin d'un profil technique pour Argys, utilisez le profil de Roturier (*Créatures & Oppositions,* p. 338). Si vous jouez en *CO Fantasy*, utilisez le profil de Passant, p. 278.

L'embarcation de son père n'a pas pris la mer depuis une bonne année. C'est un boutre de cinq mètres environ, à un mât. Argys connaît la Candelle : il s'agit d'un piton calcaire qui domine la mer à moins d'une heure de voile de Qerean. Cette zone est peu fréquentée par les pêcheurs, car la mer y est mauvaise et peu poissonneuse. La côte est dangereuse et hérissée de rochers, certains à fleur d'eau. Cependant, il acceptera avec joie d'y mener les aventuriers. « Mais il faudra y aller à la rame, vous savez, car il n'y a guère de vent. Je tiendrai la barre ! »

Caluin arrive sur ces entrefaites, de très mauvaise humeur. Il s'adresse très sèchement aux aventuriers, leur reprochant en termes voilés d'avoir laissé s'enfuir les attaquants. Les PJ devraient peu discuter avec ce triste sire.

S'ils souhaitent rester dans le sillage des assaillants, les aventuriers prendront la mer sans tarder. Ils peuvent aussi décider de prendre leur temps, de rester dans la

cité jusqu'au lendemain et d'enquêter. Ils n'apprendront hélas pas grand-chose, et ne pourront pas s'approcher du vaisseau noir.

Afin de maintenir le rythme, il est préférable de se lancer à la poursuite des bandits !

Acte II – Sus aux bandits

Cabotage nocturne

Par chance, une belle lune, une mer calme et les talents de marin du jeune Argys devraient leur permettre de souquer ferme jusqu'à ce que le piton de la Candelle se détache dans la clarté lunaire. L'approche de la côte doit se faire avec prudence : la mer devient agitée de remous et des rochers tranchants comme des rasoirs apparaissent à fleur d'eau ! Argys demandera de l'aide pour guider le boutre.

Vous pouvez vous amuser à attribuer des points de vie au bateau et demandez des tests de Dextérité DD 15 aux aventuriers aidant le barreur… Du moins ceux qui n'ont pas le mal de mer (test de Constitution DD 13). Bien entendu, chaque choc retire un point de vie à l'embarcation qui se fragilise… Profitez de cette expérience pour renforcer la cohésion entre le groupe et le jeune marin.

Après ce passage délicat, les aventuriers vont commencer à percevoir des éclats de voix et des lumières à bonne distance devant eux : les bandits sont en train de décharger le butin ! Leurs silhouettes seront bientôt visibles au fond d'une petite crique, et Argys va prudemment diriger le boutre vers une anse sablonneuse un peu à l'écart. Celui-ci va s'échouer dans un grand crissement de sable, entre deux gros rochers. Il était temps car l'esquif commence à prendre l'eau de toute part !

En débarquant, les aventuriers vont immédiatement découvrir les restes d'une petite embarcation très abîmée, drossée contre le rivage. Elle ne paraît pas capable de reprendre la mer, mais sa forme très particulière devrait les intriguer. L'armature est faite d'un bois noir très léger, dont l'essence leur est inconnue. Elle est renforcée de ferrures en argent finement gravées de runes obscures. Ces ferrures sont récupérables et vendables un bon prix. N'hésitez pas à en rajouter dans les détails exotiques, l'impression générale étant celle de matériaux nobles, difficiles à identifier, assemblés avec des techniques incompréhensibles. Par moments, une observation attentive a pour conséquence la même sensation de flou et d'incapacité à se concentrer que pour le vaisseau noir…

À l'assaut du repaire

S'ils veulent surprendre les brigands, les aventuriers devront progresser discrètement. Le bruit des vagues peut couvrir leurs déplacements, et les rochers fournir un abri jusqu'au dernier moment.

Il y a une dizaine de bandits dans le repaire, plus Oftrak.

2 bandits s'occupent de tirer les barques sur le rivage et de les dissimuler à l'aide de toiles de camouflage.

1 guetteur se trouve en haut des escaliers, mais il n'est pas trop attentif après une nuit de veille. Il faudra être très maladroit pour se faire remarquer. À moins qu'une algue traîtresse ne fasse déraper le plus lourdement équipé des aventuriers…

4 bandits se reposent en buvant des bières et en mangeant de la viande boucanée.

2 sont blessés et se reposent dans une salle transformée en infirmerie de fortune.

Oftrak et un dernier bandit font le tri du butin après l'avoir remonté de la crique.

Les numéros qui suivent renvoient au plan.

Vous pouvez lire directement ou paraphrasez à vos joueurs les parties en italique.

1. La crique

La crique sablonneuse où sont hissées les embarcations.

2. Le grand escalier

> *« Taillées dans le calcaire, des marches grimpent à flanc de falaise. On peut s'y déplacer à deux de front et le dénivelé est important. L'escalier serpente à travers de petites arches et joue avec le relief : vous vous rendez compte qu'il est invisible depuis la mer. »*

Pour ce qu'il est possible de distinguer à la lueur de la lune, certains rochers sont sculptés de créatures légendaires (certaines inconnues). Le sculpteur devait être de grand talent, mais le temps et l'érosion sont passés par là. Certaines arches sont également sculptées mais très abîmées. Les inscriptions ne correspondent à aucune langue connue.

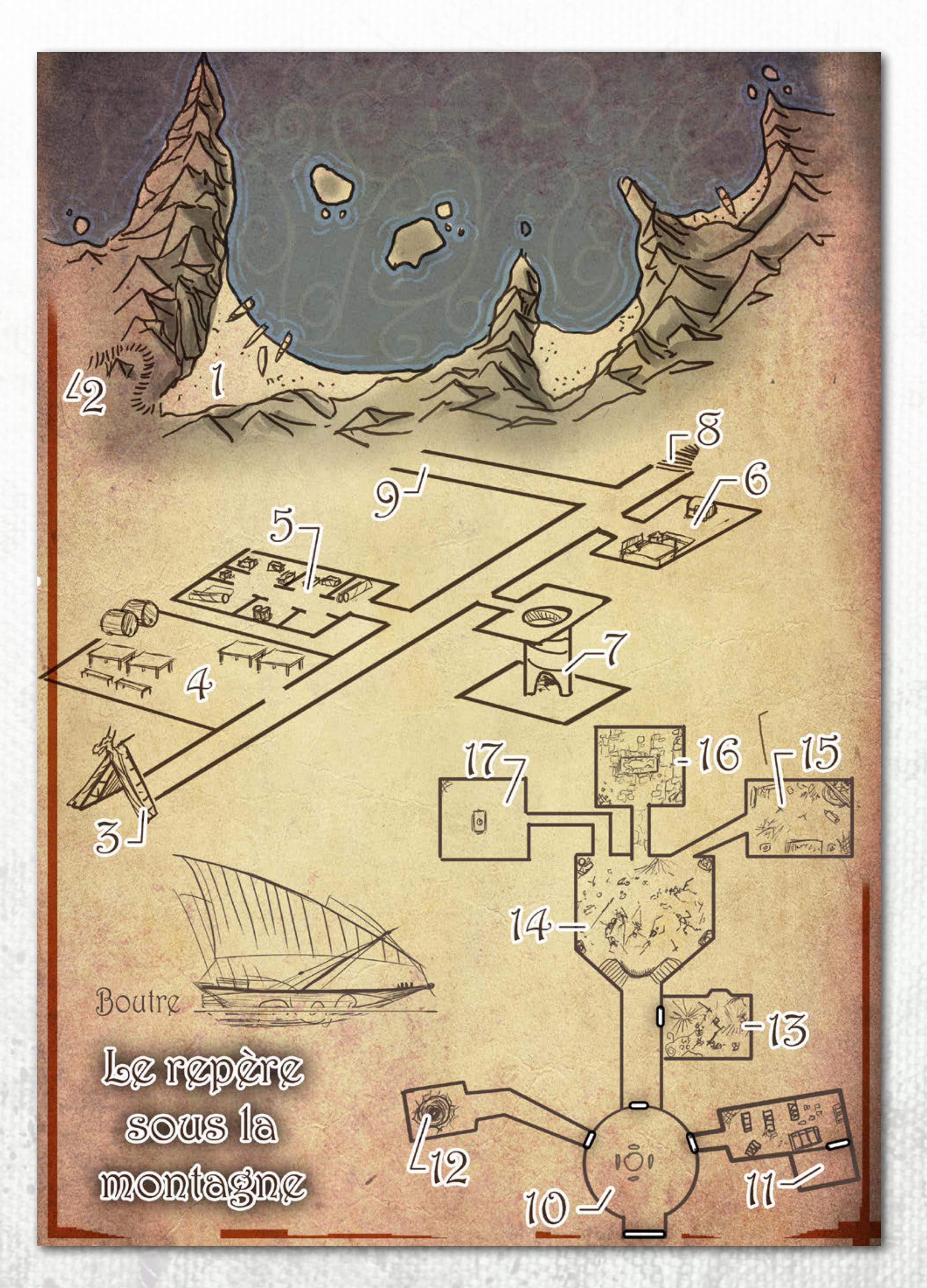
Bandits

Utilisez le profil technique du Bandit (*Créatures & Oppositions*, p. 330).

conversion CO Fantasy

Utilisez le profil du Bandit (*CO Fantasy*, p. 235), mais avec une épée courte (DM 1d6).




1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
Boutre
Le repère sous la montagne

Chaman

Utiliser le profil du Chaman orc
(*Créature et opposition*, p. 241).

conversion CO Fantasy

NC 2
FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT -2 **SAG** +4 **CHA** -2
DEF 16 **PV** 29 **Init** 10
Masse +4 **DM** 1d6 + 3
Attaque magique (marteau spirituel – 30 m) (L) +7
DM 2d6.



3. L'arche du dragon

> *« L'escalier permet de s'élever d'une centaine de mètres avant de déboucher sur un parvis dallé d'une dizaine de mètres de diamètre. Une arche gigantesque représentant un dragon qui prend son envol donne accès à l'intérieur de la falaise. »*

Ce parvis est un bon poste d'observation pour surveiller ce qui se passe au large. Un bandit équipé d'une lanterne sourde y monte une garde un peu somnolente. Une fois l'arche passée, les aventuriers vont descendre un couloir taillé dans la roche long d'une trentaine de mètres. Il mène directement dans une partie aménagée sommairement par les bandits qui ont investi les salles existantes.

4. La salle commune

> *« Il y a là quelques grandes tables, des tabourets de fortune, deux tonnelets de bière, quelques restes alimentaires dans un coin. Deux torches éclairent cette grande pièce. »*

4 bandits sont en train de ripailler. L'alcool aidant, ils ne seront pas au mieux de leur forme (-2 à tous les jets). L'un d'entre eux est un chaman humain, un costaud, le bras droit d'Oftrak.

5. Les cellules

Ces six salles servent de dépôt temporaire pour les objets volés. Deux contiennent des tissus précieux, une autre des petits tonneaux et des sacs d'épices. La quatrième abrite de petits objets d'artisanat de valeur. Il s'agit non seulement du butin de la nuit, mais aussi de celui pris à des marchands attaqués dans les terres. Les deux dernières salles servent de lieu de repos pour les bandits. Il y a des paillasses de fortune et quelques objets personnels sans intérêt. Deux hommes blessés s'y reposent et n'opposeront pas une très forte résistance.

6. La chambre d'Oftrak

> *« Une porte en bois ferme l'accès à cette pièce. À l'intérieur, un mobilier standard et un beau coffre. »*

Cette salle a été réquisitionnée par Oftrak. Selon toute vraisemblance, le demi-orc est dans sa chambre. Le coffre est à lui. Protégé par une serrure piégée (lames à ressort), il contient les plus belles prises : des bijoux,



Jouer Ferimë

Ferimë est jolie, et même plus que cela. C'est une grande jeune femme d'une trentaine d'années, à la peau très pâle, aux cheveux d'un noir de jais, au corps svelte. Même au repos, son visage harmonieux inspire naturellement le respect. La sclère de ses yeux, au lieu d'être blanche, est d'un gris soutenu qui tranche avec le violet très vif de ses iris. Selon les individus, soit elle provoque une impression de malaise soit elle séduit irrémédiablement...

C'est avant tout une personne mystérieuse, à la fois savante et exploratrice. Bien que n'étant pas druide, elle est d'un alignement strictement neutre, ce qui lui donne une approche très détachée (et parfois indécise) des problèmes. En groupe, elle sait faire preuve d'humour, mais tient souvent des propos sentencieux ou involontairement condescendants, comme quelqu'un ayant déjà vécu une très longue vie (malgré son apparence)... Obstinée, courageuse et plutôt bienveillante, mélancolique aussi et parfois fataliste, elle se consacre entièrement à sa quête, qui passe avant tout. Le cristal d'ombres est sa force et sa faiblesse. Séparée de lui, elle perd sa force et la quasi-totalité de son pouvoir. Lorsqu'elle l'a en sa possession, ses pouvoirs sont ceux d'une grande magicienne.



une bourse bien garnie en pièces d'or, un magnifique poignard à lame d'obsidienne (+2 contre les morts-vivants), et une chaînette avec un pendentif en cristal à l'intérieur duquel tourbillonne une fumée (ou un liquide ?) noire. Il s'agit du bijou de Ferimë (voir plus loin).

7. La prison

Cette petite pièce, elle aussi fermée par une porte verrouillée (Oftrak porte la clé autour de son cou) est en fait le sommet d'un escalier en colimaçon d'une cinquantaine de marches qui mène plus bas à une sorte de prison. C'est là qu'Oftrak a enchaîné Ferimë après son naufrage. Blessée et affaiblie par la perte de son cristal, elle est à peine consciente. Toutefois le demi-orc prend soin d'elle, car il compte en tirer un bon prix en revendant une aussi jolie fille au marché aux esclaves.

Oftrak

Utilisez le profil de Capitaine bandit (*Créatures & Oppositions*, p. 331).

conversion CO Fantasy

Utilisez le profil de Chef bandit (*CO Fantasy*, p. 235).

8. La porte mystère

> *« Ce large escalier de pierre remarquablement travaillé s'enfonce loin sous la falaise. Au terme d'une interminable descente, se dresse une énorme porte en bois renforcée de ferrures marquées de runes inconnues. Il n'y a aucune serrure visible, et pas de poignée. »*

Un magicien, même novice, ressentira le fort enchantement qui en émane. Il n'est pas possible de la passer. Pour l'instant…

9. L'entrée de service

> *« Ce couloir long de 300 à 400 mètres descend en pente douce vers une grande salle où se trouvent quelques chevaux et trois carrioles. »*

Un bandit y monte la garde sans conviction.

Vous pouvez jouer l'attaque du repaire en mode furtif (du moins en partie), en jouant sur le fait que les bandits sont a priori plutôt confiants. Par contre, à la première alerte, ils se regrouperont et attaqueront. Cela risque d'être compliqué si le chaman parvient à rallier à Oftrak et à combattre avec lui… En fonction de la puissance du groupe, il est bien sûr également possible de lancer une attaque frontale en comptant sur l'effet de surprise et la violence du choc. Dans tous les cas, Argys se battra avec courage et, idéalement, sauvera la vie d'un aventurier. Renforcez les liens entre ce gamin rieur et courageux et les PJ !

Vous pouvez faire combattre Oftrak ou le faire s'enfuir via le long couloir si l'affrontement tourne au vinaigre. Dans ce cas, il s'emparera d'une monture (voire de toutes s'il en a le temps) et s'enfuira en attendant sa revanche.

À ce stade de l'histoire, les aventuriers ne trouveront rien d'autre dans l'antre des bandits. Notez bien ce qu'ils font des cadavres (s'ils les brûlent ou les emportent, cela fera autant d'adversaires en moins à affronter lors de leur retour à la fin du scénario…).

Il est très probable toutefois qu'ils aient libéré Ferimë et trouvé son pendentif dans le coffre d'Oftrak. Pour rejoindre Qerean, les PJ ont même le choix du mode de locomotion s'ils ont pu mettre la main sur les chevaux et les carrioles. Couvée par Argys, Ferimë restera inconsciente durant une bonne partie du trajet et reprendra ses esprits un peu avant l'arrivée en ville. Elle aura le temps de murmurer des remerciements dans un commun à l'accent chantant puis perdra à nouveau connaissance.

Le retour des héros : fanfare…

Les aventuriers sont accueillis en héros à la cité, même si la liesse de la population est tempérée par la présence toujours menaçante du vaisseau noir. N'hésitez pas à en rajouter dans les démonstrations de sympathie et d'enthousiasme : plus dure sera la désillusion !

Les aventuriers peuvent décider de soigner Ferimë, qui semble aller mieux, dans une chambre de l'auberge. Maître Pourlèche n'y verra dans un premier temps pas d'inconvénient. Ils peuvent également la confier aux soins du temple de Qerean, mais cette solution ne durera pas. Dès le lendemain, ils seront convoqués par le clerc qui leur demandera de la récupérer : « Nous avons pansé ses blessures, mais un mal inconnu la ronge, et nous ne pouvons faire mieux. Par ailleurs, son regard effraie les acolytes. Emmenez-la. »

À partir du moment où Ferimë reste avec les aventuriers, son état va rapidement s'améliorer du fait de sa proximité avec le cristal, et elle pourra se lever dès la fin de la deuxième journée. Elle parle le commun avec des tournures de phrases très anciennes et un fort accent mais la discussion reste possible. Elle explique aux aventuriers que son objectif est de retourner au sanctuaire sur la plage le plus rapidement possible afin de venir au secours de son équipage. Elle réclamera le cristal, dont elle sent la présence, comme son bien le plus précieux. Il est capital pour elle de le porter à nouveau, afin de retrouver ses pouvoirs et poursuivre sa quête. Argys, manifestement sous le charme, plaidera en sa faveur.

Et si vos PJ sont des bœufs ?

Et si un des PJ veut garder le cristal pour lui ? Alors Argys est très chevaleresque et probablement attiré par Ferimë. Il dérobe le cristal à celui qui veut le garder et le rend à Ferimë qui le cache sur elle. Lui reprendre quand elle le porte n'est pas à la portée de vos PJ.

Et si les PJ n'aident par Ferimë ? Dès qu'elle est retapée, et après avoir usé de tout son pouvoir de persuasion, elle part seule à l'aventure.

Et si les PJ, les lâches, la livrent aux autorités ? Astrakhan n'a pas envie de s'embarrasser d'une femme à l'aspect aussi bizarre. Elle est libérée fissa et part seule à l'aventure.

Et si tout se passe mal ou que rien ne se passe, que devient le navire ? Il se vide de sa magie défensive au fil des jours et finit fatalement par devenir abordable. Mais il n'y aura que des cadavres sur le pont. Une tempête rageuse peut également le faire sombrer définitivement.

Ferimë va expliquer sa situation le plus sommairement mais le plus sincèrement possible : elle fait partie de l'équipage du bateau noir qui vient d'un pays lointain, son équipage est souffrant et elle sait comment le soigner. Le remède se trouve dans une pièce souterraine située sous l'antre des bandits. Elle peut s'y rendre seule, mais il y a probablement du danger. Un peu d'aide ne sera pas de refus et elle peut offrir une récompense. Son charisme devrait agir sur le leader de nos aventuriers.

Argys, quant à lui, restera le plus souvent possible avec le groupe (il demandera à devenir l'écuyer du plus chevaleresque d'entre eux).

Puis sifflements...

Laissez vos aventuriers discuter de la marche à suivre et idéalement placez une intrigue secondaire le temps que Ferimë reprenne des forces (peut-être retrouver la piste de l'objet dérobé à l'un des aventuriers le premier jour ?). En effet, plus le temps passe, plus ils vont sentir des modifications dans l'attitude des habitants. La présence de cette femme inconnue les inquiète et une xénophobie digne de leurs voisins norviens tend à se manifester de plus en plus ouvertement. La dégradation des relations avec les aventuriers doit être progressive : d'abord des insultes marmonnées, puis des jets de pierres contre la façade du bâtiment, maître Pourlèche qui devient subitement aussi peu aimable que sa nourriture, etc.

Les aventuriers doivent comprendre qu'il est temps de partir… Idéalement, vous pouvez créer une petite émeute devant l'auberge, sous l'œil de miliciens complaisants, histoire de faire monter la tension. Argys pourra aider les PJ en les guidant jusqu'aux écuries (s'ils ont conservé les montures des bandits) puis, par des ruelles discrètes, jusqu'à une poterne mal gardée. La voie maritime est également possible si le boutre est en bon état et qu'ils n'ont pas de chevaux. Au pire, un emprunt n'est pas à exclure…

Acte III – Retour sous la montagne

Les aventuriers sont de retour dans ce qui était le repaire des brigands. Rien n'a bougé, même les cadavres sont encore là, livides et rigides. Ferimë les guide jusqu'à la monumentale porte de bois. Afin de lever les enchantements, elle va se concentrer successivement sur plusieurs glyphes, ce qui va l'affaiblir un bon moment, mais la porte s'ouvrira finalement d'une simple poussée. Au moment de l'ouverture, un vent fétide venant de l'intérieur soufflera sur les aventuriers puis se dissipera plus loin. Ils ressentiront brièvement une forte impression de malaise et de désespoir. L'esprit de la liche, longtemps contenu, va déployer toute sa malignité en investissant, s'ils n'ont pas été incinérés, les corps des bandits. Ceux-ci se transformeront en zombis qui attaqueront les aventuriers, soit en allant les traquer au niveau inférieur, soit en les attendant à la sortie. Mais la liche veut laisser entrer les PJ. À vous de trouver le bon moment !

Zombi

Utilisez le profil de Zombi
(*Créatures & Oppositions*, p.290).

conversion CO Fantasy
Utilisez le profil de Zombi (*CO Fantasy*, p. 177)



10. La fontaine tarie

> *« Une fois la porte passée, vous vous engagez dans un long couloir de pierre polie, éclairé par de petits cristaux qui diffusent une lumière douce. Le couloir débouche dans une grande salle circulaire, au centre de laquelle se trouve une superbe fontaine de pierre sculptée, jadis alimentée par quatre caryatides. »*

L'éclairage magique des cristaux se retrouve dans l'ensemble du sanctuaire. Une magie troublante règne à cet endroit, et la vision de la source tarie portera un rude coup au moral de Ferimë. Tous ses efforts ont-ils été vains ?

11. La grande bibliothèque

> *« Les rayonnages autrefois grandioses de cette salle immense ne portent plus que des tas de poussière. »*

Un magicien pourra y trouver un ou deux étuis en cuivre renfermant peut-être un sort utile (ou une recette de cuisine…) ou un écrit dans une langue inconnue qu'il faudra de longs mois à traduire… Une salle d'étude prolonge la bibliothèque. La porte vermoulue est barricadée de l'intérieur. La pièce recèle un cadavre momifié (inoffensif) et beaucoup de poussière. Le moral de Ferimë chute encore d'un cran.

12. Le gouffre

> *« Ce couloir aux parois mal taillées mène à une ancienne excavation. Un large puits sans fond semble plonger dans les entrailles mêmes du monde.*

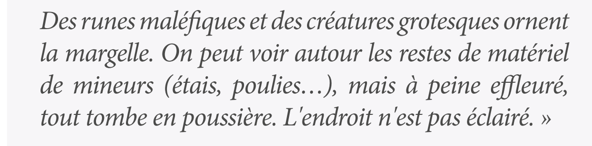
Dame Hiver ?



Si vous jouez dans Alarian, l'univers développé dans *Alarian et conseils au MJ*, la liche de ce scénario pourrait tout à fait être Dame Hiver, divinité maléfique emprisonnée ici par le Peuple de l'avant (voir p. 220 de ce livre). Ce scénario pourrait alors poser les bases dramatiques d'une grande campagne détaillée au chapitre *Le futur d'Alarian*, p. 224.






Des runes maléfiques et des créatures grotesques ornent la margelle. On peut voir autour les restes de matériel de mineurs (étais, poulies…), mais à peine effleuré, tout tombe en poussière. L'endroit n'est pas éclairé. »

Le puits est l'endroit d'où est sortie la liche. L'impression très nette qu'une abomination innommable rampe au fond du gouffre devrait pousser les aventuriers à ne pas s'y attarder.

13. Le sanctuaire de la liche

« À l'entrée de cette salle, vous notez immédiatement des signes de combat. Une partie des murs du couloir est carbonisée ; des armes rouillées, des ossements, des morceaux d'armures et des lambeaux de vêtements jonchent le sol. »

Il émane de la salle elle-même une sensation de terreur pure et il faut réussir un test de Sagesse DD 15 pour oser y entrer. Poursuivez :

« La salle affiche de grandes dimensions. Le plafond est sculpté en forme de dôme. Les murs sont recouverts de fresques abstraites qui font penser à des cartes. Le mur sud intègre un porche surmonté d'un tympan orné de sculptures non figuratives d'une remarquable délicatesse. La totalité de l'ouverture est remplie par un brouillard d'encre agité de lents tourbillons. »

S'en approcher provoque une sensation de chaleur intense qui peut aller jusqu'à brûler l'obstiné. Grâce à son pendentif, Ferimë ne ressent bien sûr aucune gêne. Son moral remonte un peu puisqu'elle vient de trouver le portail lui permettant de retourner au bateau (c'est par là qu'elle serait arrivée dans le sanctuaire si son vaisseau n'avait pas manqué de ressources…). Elle se retourne alors et son sang se glace soudain. Poursuivez :

« Contre le mur nord, au fond d'une niche haute comme deux hommes, est assise une créature dont on ne sait si elle est morte ou vivante. Vêtue d'une broigne partiellement déchirée, tenant une redoutable épée longue à la main, elle évoque un champion maléfique surgi du fond des âges. Sa tête cadavérique est coiffée d'une couronne d'argent et son visage squelettique est effrayant, d'autant que dans cette face inerte, deux yeux jaunes brillent d'une intensité maléfique et suivent chacun de vos mouvements…

Une paroi de cristal isole la niche du reste de la pièce. Au niveau du milieu de la barrière de cristal, sur un trépied de fer noirci, est posé un cristal étincelant. De la taille d'une pomme et ayant la forme d'une pyramide inversée, il projette sur la paroi vitrée un mince rayon lumineux. "Le cristal d'Alkezhar, il existe donc…", murmure Ferimë. »

Elle expliquera aux aventuriers que cet artefact, qu'elle pensait légendaire, est la source d'un immense pouvoir bénéfique, plutôt destiné à la guérison et aux soins réparateurs les plus complexes. Une situation d'urgence l'a manifestement détourné de sa destination première, les savants du complexe ayant utilisé sa puissance naturelle pour en faire le verrou condamnant la créature à rester à jamais derrière la paroi de cristal.

14. La grande salle d'honneur

« On peut accéder à la grande salle d'honneur par un double escalier. Quarante marches plus bas, la salle se révèle de dimensions impressionnantes. Les murs sont recouverts de fresques représentant des paysages nordiques grandioses, ainsi que des créatures mythiques combattues par des guerriers mages aux armures baroques. Quatre grandes statues de guerriers taillées dans une pierre blanche d'une grande pureté ornent chacun des angles de la salle. Le mobilier, par contre, semble avoir été dévasté, ou partiellement brûlé. Une demi-douzaine de squelettes jonchent le sol, encore revêtus d'armures en électrum. Trois issues sont visibles à l'autre bout de la salle, et l'une d'elles brille d'éclats instables, comme si un feu brûlait à l'intérieur. »

Laissez les squelettes inertes pour l'instant…

15. L'atelier des alliages

« L'endroit ressemble à une grande forge. Quelques ouvrages traînent encore sur des établis. Mais l'œil est immédiatement attiré par deux grands râteliers d'armes, certaines très belles et d'une facture très ancienne. »

Les combattants pourront s'équiper d'armes magiques dont l'éclat ternira lorsqu'ils s'éloigneront du sanctuaire (les armes ne conserveront en permanence qu'une magie résiduelle). Insouciant, Argys fera le fanfaron avec une superbe épée courte.

Squelette

Utilisez le profil du Squelette
(*Créatures & Oppositions*, p. 264).

Ombre

Utilisez le profil de l'Ombre
(*Créatures & Oppositions*, p. 237).

conversion CO Fantasy

5 squelettes
Utilisez le profil du Squelette (*CO Fantasy*, p. 272).
2 ombres mineures
Utilisez le profil de l'Ombre (*CO Fantasy*, p. 267), mais la RD des créatures est seulement de 5/magie et elles n'ont que 13 PV chacune (NC1).



16. La salle d'étude du vivant

« Au centre de la pièce se trouve un grand berceau de pierre blanche dans lequel un homme adulte peut s'allonger sans difficulté. Il est surmonté d'une fine armature dont le métal rappelle celui du trépied de la salle où l'étrange créature est enfermée. Le sommet est orné d'un réceptacle dont la forme rappelle celle du cristal d'Alkezhar. »

On trouve de nombreux pots et onguents ayant perdu pour la plupart toute propriété. À la discrétion du MJ, et si le scénario le nécessite, il peut rester quelques philtres ayant conservé leurs principes actifs.

17. La salle de l'orbe

« Cette salle a la forme d'un dôme aux parois argentées, veinées de stries sombres. Elle est totalement vide à l'exception d'un socle de pierre supportant un orbe noir de la taille d'un crâne humain, dont l'intérieur est en permanence traversé d'éclairs. »

La vue de cet artefact comble Ferimë de joie. Voilà l'objet tant recherché, la fin d'une quête de plusieurs années, qui va lui permettre de revenir au bateau, de ranimer la vigueur de l'équipage et peut-être de redonner à sa cité un peu de sa gloire d'antan !

L'orbe ne peut être touché que par le porteur d'un cristal noir (les effets négatifs sont les mêmes que ceux du portail). Ferimë s'en empare et l'intensité de la lumière qui éclaire l'ensemble du sanctuaire va commencer à décroître progressivement (le cristal d'Alkezhar ne sera pas affecté), avant de sombrer dans les ténèbres au bout de quelques jours.

Ayant trouvé l'objet de sa quête, Ferimë presse les aventuriers de partir et de laisser le démon à sa prison éternelle. C'est en repassant par la grande salle d'honneur que l'attaque se produit. Animés par l'esprit malin de la liche, les squelettes se dressent contre les aventuriers et des ombres surgissent des angles de la salle, bloquant la sortie. Il va falloir se battre !

Équilibrez le nombre des créatures avec la puissance du groupe des aventuriers. Le combat doit être épique mais pas impossible. La présence de la liche rend plus aléatoires les pouvoirs du clerc, si le groupe en compte un. La grande salle doit permettre aux aventuriers de se déplacer, de se diviser s'il le faut. Ferimë se battra avec une arme trouvée dans la forge, ou tout simplement sur le sol de la salle. Elle va également pouvoir utiliser ses premiers sortilèges, mais son action ne doit pas être déterminante (elle sera le plus souvent sur la défensive).

Argys combattra avec courage, attentif à protéger l'aventurier qu'il a choisi de servir. Mais une lame, puis deux vont finir par percer sa garde et le transpercer (peut-être alors qu'il s'interpose pour protéger son mentor). Cet évènement tragique doit survenir à la toute fin du combat.

Dilemme et choix

Les aventuriers sont à présent vainqueurs, mais probablement blessés, et Argys agonise au milieu d'eux. Les MJ qui se sentent en verve n'hésiteront pas à ajouter une bonne louche de pathos, notamment si l'adolescent veut s'adresser une dernière fois à son mentor. Si votre groupe aime ce genre de scènes, cela pourrait constituer un beau moment de jeu. « Ah maître, j'aurais tant voulu vous accompagner dans d'autres aventures… »

Ferimë est également bouleversée, mais sa mission lui importe avant tout, car d'autres vies sont liées au succès de son entreprise. Si les aventuriers n'envisagent pas la solution d'eux-mêmes, elle les amènera à songer au cristal d'Alkezhar. Ses propriétés pourraient sauver Argys, si le blessé était déposé dans le berceau de la salle 8 et le cristal posé dans son logement. Mais… Si les aventuriers envisagent cette solution, Ferimë leur expliquera la conséquence de ce choix. En effet, retirer le cristal du trépied et l'utiliser à la guérison du garçon rompra le sortilège qui enferme la liche, sans possibilité de revenir en arrière. La créature maléfique mettra sans doute du temps à regagner de la puissance, mais cela sera inévitable, et sauver Argys aura pour conséquence de libérer un monstre malfaisant à l'immense pouvoir destructeur. Ne pas utiliser le cristal, c'est maintenir la liche dans sa prison, mais condamner Argys à mourir…

Une fois le choix et ses conséquences clairement exposés, laissez vos aventuriers débattre et arrêter une décision. Ferimë ne participera pas à la discussion, qui se déroulera sûrement près du cristal. Après un dernier adieu, la jeune femme finira par passer le portail, emportant l'orbe avec elle.

Si les aventuriers condamnent Argys, ils quitteront le sanctuaire sans problème (n'oubliez pas les zombis qui peuvent traîner en haut…).

S'ils décident de le sauver, il suffira de le porter dans le berceau et de placer le cristal. Aussitôt nimbé de lumière, Argys sera certes très affaibli, mais guéri de ses blessures et sauvé.

Rien ne se passera immédiatement dans la salle de la liche, mais il sera possible de noter une expression triomphante dans le regard de la créature, ainsi que l'apparition de toutes petites fissures dans la paroi de cristal…

Et si mes joueurs n'ont pas de cœur ?

En fonction de votre groupe ou de votre façon de jouer, vous pouvez supposer que vos joueurs ne vont pas suffisamment s'attacher à Argys pour créer une forte scène à la fin du scénario. Si c'est le cas, alors acharnez-vous sur l'un des PJ, de façon à ce que l'un d'eux meure dans la bataille. Ainsi le dilemme final aura bien lieu, avec un choix particulièrement difficile à faire pour votre groupe : ne pas sauver l'un des leurs ou libérer la liche.



Conclusion

Ferimë une fois à bord de son navire, la puissance de l'orbe va ranimer son équipage. Avec l'aide de la magie, le vaisseau va quitter son échouage et s'éloigner vers le large jusqu'à disparaître à l'horizon (idéalement au moment où les aventuriers reviennent dans la cité). Vous pouvez prévoir un message d'adieu de Ferimë sous la forme d'une illusion dans le ciel au-dessus du vaisseau…

Revenus à Qerean, les aventuriers seront, à votre convenance, accueillis avec gratitude « grâce à vous le vaisseau maudit a disparu ! » ou dédain « alors que vous courriez la campagne, le bateau noir s'est enfui ! ». Vous l'aurez deviné, cette dernière réaction a la préférence de l'auteur.

Leur retour coïncidera avec celui de la garnison qui reprendra ses quartiers. Quel que soit l'accueil réservé aux aventuriers, l'échevin leur expliquera que leur présence n'est plus indispensable. Si les aventuriers lui exposent les dangers à venir, il n'y prêtera qu'une oreille distraite et les congédiera en les remerciant. Victimes de l'inconséquence des gouvernants et de la versatilité de la population, voilà nos aventuriers prêts à reprendre la route, tandis qu'à l'extérieur de la ville, un demi-orc assoiffé de vengeance s'est juré de leur faire payer son échec et que peut-être, au fond du sanctuaire, une créature maléfique se remémore sans fin leurs visages…

« Des Voyageurs Noirs,

À vrai dire, on sait très peu de chose sur les Voyageurs Noirs. Peut-être ne sont-ils qu'une légende. La source principale est Rufulus le Noyé dans son Peuples Anciens : où se cachent-ils ?. *Cet archiviste religieux prétend avoir découvert plusieurs récits antiques en déchiffrant les Galets gravés de Kernoble, aujourd'hui conservés dans le palais du Roi-Dieu de la grande cité mystérieuse Laelith.*

Les Voyageurs Noirs (qu'il appelle également Peuple de l'Aquilon) seraient une race très ancienne dont le sang s'est appauvri jusqu'à les rendre aussi stériles qu'un peuple de mulets. Puissants magiciens, versés dans les arcanes des Grandes Illusions, ils puiseraient leur savoir et leur force dans des « sources d'eau noire » (la traduction fait encore débat, certains traduisant les runes par « edelweiss rouge des montagnes »). Ces sources, très rares, seraient localisées, outre leur cité mère, sur certains points précis du littoral, souvent difficiles d'approche ou protégés par des créatures malfaisantes.

Chaque année, les Voyageurs Noirs lançaient des expéditions afin d'entretenir ces sources et d'en retirer des fluides précieux. Méfiants à l'égard des habitants d'Alarian (et qui pourrait leur en vouloir lorsqu'on connaît la hargne des Norviens et la fourberie mielleuse des Gramlinois ?), jaloux de leurs secrets ou animés de desseins plus sombres, ils n'apparaissaient que brièvement, à bord de leurs nefs fantomatiques. Il est probable qu'au fil des siècles, les expéditions se sont espacées, la mémoire des lieux s'est perdue ou leur civilisation s'est éteinte.

Pour certains auteurs prompts aux amalgames, les Voyageurs Noirs seraient des rejetons du Peuple de l'avant, voire ce peuple lui-même. Personnellement je n'en crois rien. »

— Ermold le Noir, extrait de Comment j'ai percé maints mystères, et d'autres également

Denis Beck



3

Mourir l'âme à la main !

Et si, entre deux aventures, nos héros allaient aider un vieux monsieur et un gamin ? L'occasion de faire une bonne action ? L'avenir le dira… Back in black !

En quelques mots…

Les PJ font la connaissance d'un grand-père qui trimballe son petit-fils sur son dos. Le papy est un vieux noble, dont la fille a été l'épouse d'un paladin décédé en combattant un démon. Ledit démon, avant de disparaître occis par ledit paladin, a lancé une malédiction sur la lignée du chevalier, dont est victime le petit-fils. En grand-père attentionné, le vieux est parti en quête d'une solution pour lever la malédiction. Le hasard (hum !) faisant bien les choses, il demande l'aide des PJ.

Fiche technique

TYPE • Action/Horreur
PJ • Niveau 2-4
MJ • Débutant
Joueurs • Tout niveau

ACTION	★★★
AMBIANCE	★★
INTERACTION	★★
INVESTIGATION	★

En *CO Fantasy*, ce scénario est pour des PJ de niveau 4.

L'histoire pour le MJ

L'intrigue de ce scénario est assez directive. Elle a pour ambition de proposer un petit voyage dans le royaume pervers des manipulations dont sont capables les esprits maléfiques. Et de constater l'horreur qui en découle. Les PJ doivent au départ aider à lever une malédiction démoniaque. Renseignement pris, pour briser le mauvais sort, il faut commencer par dézinguer les sorciers qui ont invoqué le démon (et au passage, récupérer les pièces d'armure du défunt paladin). Une fois ces salauds d'invocateurs enterrés, il faut se rendre dans les ruines de l'ancien temple, désormais lieu impie, où le paladin et le démon se sont affrontés, afin de « *consacrer* » les cendres du chevalier, purifier son armure et libérer le gamin… Fastoche ! Certes, les lieux devraient être un peu occupés par des créatures démoniaques, mais rien d'insurmontable.

Bon, c'est quoi l'embrouille ? Évidemment, le grand-père, Meryom, est manipulé par le démon, qui répond au doux nom de Pilouh. Ce dernier n'est pas mort, il a simplement été chassé par le paladin. Paladin lui-même transcendé en ange protecteur du temple après son sacrifice héroïque. Pilouh a donc besoin du fils pour entrer dans le lieu saint, estimant à raison que l'ange ne fera pas de mal à sa progéniture. Mais pour retrouver toute sa liberté, le démon doit déjà se débarrasser de ses anciens « *patrons* » : les trois sorciers. Puis, une fois sur place, Meryom le libérera en versant les cendres. À ce stade de la lecture, vous devez vous douter que les cendres sont celles du démon et non du paladin. Ensuite, le grand-père maudira l'armure et sacrifiera l'enfant, mettant ainsi un terme à la « *menace angélique* ».

Le truc, c'est que rien ne dépasse. Le papy a simplement subi une suggestion du démon (impossible à détecter). Les cendres ne sont que des cendres (elles ne prennent leur caractère maléfique que dans le temple) et le gamin est simplement l'enfant du paladin…

En fait, durant le voyage, les PJ seront soumis à des flash-back, détaillés plus loin dans le scénario. Histoire de conforter les PJ dans un premier temps, puis de leur instiller le doute. De plus, le démon va tout faire pour les corrompre durant le trajet. À chaque dilemme, le tentateur va les pousser à s'éloigner de leur alignement. Chaque test raté par les PJ dans ces situations donne des « *points de corruption* ». Lors de la rencontre finale, les PJ qui totalisent au moins trois points de corruption vont se dédoubler. Leur « *double maléfique* » combattra du côté du démon.

Introduction pour les personnages

Problem Child : La malédiction du paladin

Les personnages sont sur le chemin du retour de leurs premiers donjons, l'armure encore étincelante et le grimoire de sorts à peine écorné… Ils comptent leurs pièces d'or et s'imaginent déjà vendre leur butin. Ils tombent alors sur une scène étrange.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

> *« Un vieil homme, le port altier, une sorte de harnais sur le dos, transporte un gamin de cinq-six ans qui semble dormir. Il peine sur la route, grimace mais garde une certaine dignité, de la noblesse. Il est assez richement habillé… et équipé comme un chevalier. Vous croisez son regard. »*

Il ne réclamera aucune aide, aucune faveur et continuera son chemin. Si les personnages l'ignorent – ce sont peut-être des raclures de bidet… Ah, la joie d'incarner des salauds ! – ils recroiseront le vieillard à plusieurs autres reprises, dans l'auberge où ils font halte, chez les commerçants où ils revendent ou achètent de l'équipement. Le papy trimballera toujours le gamin, inanimé, sur son dos, souffrant en silence.

Finalement, ils finiront bien par lui adresser la parole. S'ils ne veulent vraiment pas, c'est lui qui engage la conversation. Le vieux bonhomme dépose alors l'enfant à côté de lui.

« Je suis Meryom Dalam, ancien seigneur de la bonne ville de Nordchatel. » Il racontera sa triste histoire : le combat de son gendre paladin et sa mort face au démon invoqué par trois sorciers, la malédiction sur sa famille, la mort de sa fille, le mauvais sort sur son petit-fils désormais transformé en légume, sa ruine personnelle pour guérir le môme (eh oui, il a claqué tout son trésor), sa quête pour trouver celui qui pourrait lever le mauvais sort et finalement… finalement une lueur d'espoir. Un oracle lui a prédit que son petit-fils pourrait retrouver ses esprits. Mais pour cela il doit récupérer l'armure de son défunt gendre, dispersée auprès des commanditaires de son assassinat par le démon… Avant de retourner sur les lieux de la mort du paladin, dans les ruines d'un temple, pour un rituel de purification de l'armure et des cendres de son gendre, qui va permettre à l'enfant de revenir parmi les vivants.

Acte I – Highway to Hell

Un trip aux confins de l'horreur

Et voilà nos PJ et l'ancien seigneur, enfant sur le dos, partis rejoindre les trois jeteurs de sorts aux mains ensanglantées.

La balade est l'occasion de revenir sur les circonstances précédant le malheur. Au fil des kilomètres, le vieux bonhomme confiera tous les détails du calvaire de son gendre, paladin exemplaire, dernier défenseur d'un temple envahi par des forces maléfiques. Berian Brocke (c'est son nom), serviteur des dieux, en charge du temple de la forêt de Loth, avait éveillé l'ire de trois sorciers : Angus, Young et Scott. Ces trois salopards ont levé une armée de créatures maléfiques dirigée par un démon… et ont dévasté l'endroit.

Tout cela est la pure vérité. Si vous sentez vos aventuriers sceptiques, vous pouvez leur demander un test d'Intelligence (Histoire). Le PJ avec le meilleur résultat a effectivement déjà entendu parler de cette histoire. Et Berian était effectivement un grand chevalier du Bien.

Papy poursuit. Les sorciers ont récupéré l'armure et s'en sont servis lors de rituels noirs pour invoquer des créatures horribles et maléfiques. Bref, se débarrasser d'eux, c'est aussi faire œuvre de salubrité publique.

Le voyage doit être une aventure à lui tout seul. Chaque ruisseau traversé est une épreuve : comment faire passer le grand-père et le gamin ? Et en plus, y a du courant ! Chaque falaise, chaque bosquet est un danger, Meryom n'arrive pas à avancer : « Argh ça glisse… » Tout cela sans compter les monstres errants que les personnages ne manqueront de rencontrer. Le vieux et son descendant doivent être des boulets. Et chaque kilomètre qui les rapproche des sorciers voit les obstacles et les dangers grandir.

Sombrons dans le mélo

Meryom est sympathique, très sympathique. Il passera le plus clair de son récit à caresser la tête de son petit-fils, à lui essuyer le filet de bave qui coule à la commissure de ses lèvres. Parfois, il sortira l'urne funéraire dans laquelle reposent les cendres de son gendre, pour accentuer le côté dramatique. Il doit attendrir vos joueurs, qui doivent avoir envie d'aider le seigneur déchu. Si tel n'est pas le cas, Meryom proposera le reste de sa fortune (une bourse de gemmes) ou l'armure magique de son gendre après la purification. Là devrait y avoir des amateurs ! Alors, on y va ? Pour la technique, considérez que Meryom a un profil de Chevalier (*Créatures & Oppositions*, p. 331).

Voyage en corruption

Comment vont réagir vos PJ ? Ce voyage et la mise en scène de difficultés banales constituent une mise à l'épreuve. Le démon qui sommeille en Meryom, à travers la suggestion, cherche à les corrompre pour le dénouement. Si vos aventuriers s'énervent, insultent, sombrent du côté obscur, pire, s'ils laissent le duo maudit se dépêtrer seul de la difficulté ou face à des ennemis, distribuez-leur des points de corruption. Dès qu'ils entreprennent des actes louables, déduisez-les. Pour corser le tout, Meryom tentera d'attiser la jalousie entre les membres du groupe. Flattant l'un, raillant l'autre, créant des erreurs et des culs-de-sac qu'on attribuera à un personnage innocent. Parsemez le parcours entre chaque sorcier de ces petites scènes où la moralité des personnages sera sur le gril.

Scène 1 : Jailbreak, Angus le chaman aux araignées

Après un voyage de quelques jours, le vieillard guidera les PJ jusqu'à une épaisse forêt où se trouve le premier sorcier : Angus. Son domaine se trouve au cœur d'entrelacs de lianes, d'arbres millénaires et de plantes sauvages. Chaque heure de progression au sein de cette masse verte et spongieuse est de plus en plus pénible. À la fin d'une journée, les personnages débouchent sur un gigantesque cirque, un cratère noyé par la végétation avec au centre un arbre gigantesque, dont la base est aussi grande qu'une cathédrale. On y distingue des structures, des escaliers de lianes, des pontons, des abris en bois, des plateformes… Et des milliers de toiles d'araignées.

Le repaire d'Angus est le domaine des insectes. Les PJ vont devoir éviter des scolopendres géantes nichées sur les plateformes, des vers géants en embuscade et des araignées géantes qui se tapissent au sein de leurs toiles. Évidemment, Angus est au fait de l'arbre, dans un temple de bois aux formes insectoïdes, recouvert de mucus, d'alvéoles chitineuses, d'écailles et de toiles. Allez-y franchement dans l'horreur : il faut que vos joueurs se croient au fond du Nostromo entourés d'une horde d'aliens, et chaque pas devrait leur provoquer un hoquet de dégoût. Petits bruits de pattes frénétiques, claquements de mandibules, silhouettes fugitives aperçues au plafond, ombres furtives au bout d'un tunnel… Faites monter la pression.

Dans ce petit paradis de la mandibule et de la carapace, Angus élève des ankhegs. Ces bestioles peuplent son repaire et il n'est pas rare d'en croiser un couple au détour d'un couloir. Une araignée géante accompagne le sorcier partout, comme un garde du corps. Ses pattes avant et arrière semblent briller d'un éclat verdâtre… et pour cause : elles sont équipées des jambières et des gantelets de l'armure du paladin. Sauf s'ils tendent une embuscade à Angus et à son protecteur arachnide, le sorcier les attendra dans une salle obscure, au fond d'un dédale de pièces creusées dans le tronc de l'arbre géant. La plupart sont vides ou remplies de larves… L'une d'entre elles abrite Angus, occupé à vénérer une divinité insectoïde sur un autel. La pièce est tapissée de feuilles mortes collantes, de toiles, de mues d'insecte.

Le combat

L'araignée attaquera les PJ à vue, pour donner du temps à son maître… qui en profitera pour booster sa copine la tisseuse, avant de balancer ses sorts offensifs. Il passera également le combat à injurier les PJ avec des termes choisis comme « bourgeon moisi », « pédoncule rabougri », ce qui lui donne une dimension assez ridicule, avouons-le.

Angus est un grand échalas, à la limite du squelettique, emmitouflé dans une robe de bure déchirée et pleine de mucus. Sa peau est couverte d'une sorte de chitine. Sa bouche est tordue, comme s'il avait un bec-de-lièvre étrange… En réalité, il est en train de se métamorphoser en insecte.

À la mort d'Angus, un flash frappe l'esprit des PJ. Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

> *« Une scène s'imprime dans vos esprits. Trois hommes. Un grand type mince vêtu d'une robe de bure en bon état, décorée de motifs d'insectes (il s'agit d'Angus plus jeune). Un gros type au torse nu couvert de cicatrices et de tatouages.*

Angus et sa bestiole

Angus est normalement un druide niveau 4 (voir page suivante), mais sa corruption est telle qu'il se transforme en chuul (*Créatures & Oppositions*, p. 42) au quatrième round de combat ou s'il passe sous la barre des 10 pv. Son garde du corps est une araignée géante (*Créatures & Oppositions*, p. 295).Si vous jouez en *CO Fantasy*, vous trouverez le profil de l'araignée compagnon p.95 dans la Voie des vermines.

Angus

Humanoïde de taille M, Neutre Mauvais
Classe d'armure 12 (armure de cuir)
Points de vie 44 (7d8 + 14)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Compétences Médecine +4, Nature +3, Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues druidique plus deux au choix
Dangerosité 2 (450 XP)

Capacités

Le druide est un lanceur de sorts niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (jet de sauvegarde DD 12, +4 au toucher à l'attaque de sort). Il a préparé les sorts suivants :

Tours de magie (à volonté) : *bouffée de poison, éclat de bois, résistance*
1er niveau (4 emplacements) : *charme-personne, enchevêtrement, lueurs fériques, vague tonnante*
2e niveau (3 emplacements) : *sphère de feu, bourrasque, croissance d'épines*

Actions

Bâton. *Attaque au corps à corps :* +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

conversion CO Fantasy

Angus

NC 3, créature humanoïde
FOR +0 **DEX** +1 **CON** +2
INT +1 **SAG** +2 **CHA** +0
DEF 16 **PV** 39 **Init** 12
Bâton +4 **DM** 1d6 + 3
Attaque magique +6
Voie des vermines rang 5 (*CO Fantasy*, p. 95)
Au 4e tour de combat ou dès qu'il passe sous la barre des 10 PV, Angus se transforme en chuul mineur (et ses PV passent à 40).

Chuul mineur

Cette créature est un infâme assemblage de crustacé, de pieuvre et d'insecte. Il est muni de deux énormes pinces et des tentacules rougeâtres s'agitent sous son crâne chitineux. Il se déplace sur 4 grandes pattes articulées, même au fond de l'eau, car il nage assez mal. Il aime particulièrement se cacher dans l'eau, attendant le passage de ses proies à la surface. Un chuul mesure 2,40 m et pèse environ 350 kg. Toutefois Angus se transforme en une version de taille moyenne (2 m pour 200 kg), moins puissante que la créature originale.

NC 3, taille moyenne
FOR +4 **DEX** +1 **CON** +4
INT +0 **SAG** +2 **CHA** -3
DEF 16 **PV** 40 **Init** 12
Pinces +8 **DM** 2d6 + 4 + tentacule
Monstre aquatique. Le chuul respire aussi bien sous l'eau que sur terre.
Tentacule. Lorsqu'il réussit une attaque de pince, le chuul en profite pour utiliser ses tentacules et tenter de paralyser sa victime. La cible doit réussir un test de CON difficulté 12 ou être paralysée pendant 1d6 tours.



Young et sa créature

La chose de Young est un ogre (*Créatures & Oppositions*, p. 235) et il se bat avec une grande massue (+6 au toucher, 1,50 m d'allonge, une cible ; 2d8 + 4 dégâts contondants).

Young

Humanoïde de taille M, Neutre Mauvais
Classe d'armure 13 (chemise de mailles)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Compétences Médecine +7, Persuasion +3, Religion +4
Sens Perception passive 13
Langues deux au choix
Dangerosité 2 (450 XP)

Capacités

Le clerc est un lanceur de sorts niveau 3. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (jet de sauvegarde DD 13, +3 au toucher à l'attaque de sort). Il a préparé les sorts suivants :

Tours de magie (à volonté) : *flamme sacrée, résistance*

1er niveau (4 emplacements) : *injonction, balisage, blessure, protection contre le bien*

2e niveau (2 emplacements) : *immobilisation de personne, silence, arme spirituelle*

Actions

Masse. *Attaque au corps à corps* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (1d6) dégâts contondants.

Conversion CO Fantasy

La chose de Young est un ogre (*CO Fantasy*, p. 266), il a une DEF de 18 (cuirasse greffée), mais inflige seulement 2d4 + 6 DM (massue).

Young

NC 3, créature humanoïde
FOR +0 **DEX** +1 **CON** +2
INT +1 **SAG** +3 **CHA** +1
DEF 14 **PV** 49 **Init** 12
Masse +4 **DM** 1d6 + 2
Attaque magique +7
Voie de la mort rang 5 (nécromancien p. 52)
Note : mot de mort (rang 5) s'utilise contre le montant actuel de points de vie plutôt que le montant max.

Enfin, le dernier est un homme fin et élégant, habillé d'une robe argentée scintillante. Ils sont placés autour d'un pentacle rouge sang. Au centre, un brasero. Ils psalmodient, s'ouvrent les veines. Les bras ballants, ils ondulent au rythme de leur mélopée hypnotique. Leur sang coule dans les sillons du pentacle gravé dans le marbre d'un temple de pierre. Le brasero s'anime ! En jaillit un démon noir et hurlant ! Il sourit, vous fixant dans les yeux. »

Après la bagarre, Meryom récupérera les jambières et les bracelets d'armure sur l'araignée. Il expliquera qu'ils font partie de l'héritage de son petit-fils. Ces pièces d'armure offrent un bonus d'armure magique +1 (à ceux qui peuvent porter de la maille ou de la plate). Empêcher le papy de récupérer les pièces d'armure, par la force ou la ruse, fera gagner un point de corruption au coupable.

Scène 2 : School Days, Young le clerc aux ogres

Le vieillard, à peine remis de ses émotions, indiquera aux PJ que le deuxième invocateur est caché au fond d'une carrière de pierres. Il s'agit en réalité d'une sorte de canyon… ou plutôt d'un dédale de canyons. Un véritable labyrinthe creusé dans la pierre. Une fois entré, il est impossible d'escalader les parois pour remonter en haut du canyon. Il faut en trouver la sortie. Outre la difficulté à se repérer, l'endroit est truffé de pièges.

Éboulements, sol qui s'effondre sur des trous hérissés de piques, parois piégées avec des lances… La vigilance est ici un mode de vie indispensable. Sans compter les patrouilles de gobelours (*Créatures & Oppositions*, p. 166 ou, si vous jouez en *CO Fantasy*, p.252) qui surgissent à chaque croisement assez large.

Après avoir déambulé une bonne partie de la journée, en évitant les pièges et les patrouilles, les PJ débouchent sur une falaise immense. De nombreux trous témoignent de la présence de troglodytes…, de la présence de feus troglodytes serait plus exact. Un véritable ossuaire des restes de ces petites bêtes gît au pied de la falaise. Ces ossements forment une sorte de monticule. Au sommet de celui-ci, un personnage obèse, aux membres couturés tel un golem de chair, couvert de tatouages obscènes et grotesques, gesticule. Il porte un pagne taché de sang et tient dans sa main un crâne de troglodyte en guise de massue.

Voici Young, le deuxième invocateur. Sa bouche n'a plus de lèvres et ses yeux n'ont plus de paupières. Il contemplera l'approche les personnages en riant grassement.

Combat

Lorsque les PJ seront à portée de charge, un ogre jaillira du tas d'ossements, couturé et couvert de cicatrices, comme Young. Sous la peau de son torse affleurent des morceaux de métal poli, qui scintille par endroits. Il s'agit du plastron de l'armure du paladin, que Young a « greffé » à l'ogre. Le monstre est évidemment fou de rage (il est même fou tout court). Il ne s'arrêtera que lorsqu'il sera mort. Young, toujours hilare, tentera de soigner son ogre, puis haussera les épaules et ira au corps à corps pour vendre chèrement sa peau… enfin, ses lambeaux de peau.

Ne nous le cachons pas, Young est totalement corrompu et dingue. Sa passion pour la mutilation lui apporte un regard oblique sur la vie. S'il en a l'opportunité, il mutilera un des PJ, non sans rire aux éclats. Un malade on vous dit.

À la mort du clerc, un flash frappe l'esprit des PJ. Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

> *« Une salle de marbre blanc immaculé, un paladin et sa garde rapprochée devant un autel. Face à lui, le démon et les invocateurs, suivis d'une meute de créatures impies. Le démon charge, le paladin lève son épée. Il l'abat sur le crâne du monstre, tandis que ce dernier décapite le serviteur de la foi… Son casque roule au sol, dans un geyser de sang ! »*

Une fois les ennemis défaits, Meryom ira dépecer l'ogre pour en extraire le plastron. Celui-ci offre un bonus d'armure magique +1 (à ceux qui peuvent porter de la maille ou de la plaque). Une fois encore, empêcher le papy de récupérer les pièces d'armure fera gagner un point de corruption.

Scène 3 : Thunderstruck, Scott, l'invocateur au minotaure

Show must go on ! Meryom récupère le môme et lance à la cantonade : « plus qu'un ! » Après une longue journée de marche - eh oui, il faut ressortir des canyons ! - l'équipe débouche devant une sorte d'entrée de tunnel. C'est une plongée en enfer qui commence pour eux. Ils s'enfoncent sous terre dans des couloirs étroits taillés à la hâte par des mains vaguement humaines. Très vite, ils vont se rendre compte qu'il s'agit encore d'un labyrinthe. Et les traces au sol ne laissent planer aucun doute : ils sont dans le repaire d'un minotaure. Oh bien sûr, de temps à autre les PJ vont croiser des kobolds égarés, des gobelins paniqués… Aucun ne cherche la bagarre. « Il est méchant monsieur vache ! Kré kré méchant. » Interroger les fuyards peut s'avérer intéressant. Ils ont vu le minotaure, commandé par un homme « bô et plus méchant ». Le monstre hybride attrape ceux qui s'aventurent ici et offre les captifs à son maître. Celui-ci les torture pendant des heures, des jours, des semaines… laissant ses victimes espérer une échappatoire.

Après quelques heures d'errance, un couloir éclairé apparaîtra soudain devant les PJ. Ils se méfieront. Et ils auront raison, car le minotaure est là, dans une vaste pièce en pierres de taille et d'une propreté sans tache. Des tentures de goût aux murs, des coussins moelleux, des chaises et des tables ouvragées. Des bibliothèques pleines d'ouvrages reliés, des mets et des vins raffinés.

Mais le mur du fond est tapissé de gens enchaînés, torturés, démembrés. L'enfer en spectacle. Au milieu, un trône avec un être magnifique, d'une classe étonnante dans ce lieu… À ses pieds, le minotaure. L'homme regarde les PJ d'un air distrait, sirotant sa coupe de vin, tandis que la créature au faciès de taureau les attaque. Petit détail : le minotaure porte le casque du paladin comme une couronne sur le haut de son crâne. Le vieillard exulte : « C'est le casque de mon gendre ! Tuez-le ! Tuez-les tous les deux ! »

Combat

Le minotaure fonce sur la menace qui semble la plus sérieuse. L'homme, toujours classe, se charge de neutraliser les jeteurs de sorts du groupe. Il anime une paire de zombies, sur le sol à côté de lui, mais avant de les lancer au combat, Scott, c'est son nom, cherche à parlementer. Il est prêt à raconter tout ce que les personnages ont envie de savoir. Il cherche à gagner du temps, voire à susciter la pitié des PJ. Attention, attaquer Scott alors qu'il demande grâce peut faire gagner un point de corruption supplémentaire. Le vieux ne l'entend pas de cette oreille. Si Scott commence à se confesser, il s'énerve et réclame sa tête. Il dégaine même son épée pour joindre le geste à la parole. Il n'aime pas ce que raconte Scott. Le sorcier essaye effectivement de faire comprendre certaines choses aux PJ. Selon l'attitude des aventuriers et le degré de méfiance qu'ils ont déjà concernant toute l'histoire, vous pouvez leur donner les informations suivantes avant de faire basculer la scène dans un combat sans retour. Vous pouvez aussi rajouter des mensonges de votre cru si vous souhaitez continuer à entretenir la confusion.

- Le trio d'invocateurs s'est fait déborder par le démon. Le contrôle qu'ils exerçaient a fini par céder. Avant d'être défait par le paladin, l'être maléfique avait acquis une certaine indépendance.
- Le trio était finalement content que le démon disparaisse… Même si au fond de lui Scott sait que l'infernal va tenter de se venger.

Scott et monsieur vache

La vache de Scott est un minotaure (*Créatures & Oppositions*, p. 222) qui se bat avec une hache à deux mains (+6 au toucher, 1,50 m d'allonge, une cible ; 2d12 + 4 dégâts tranchants).

Scott

Humanoïde de taille M, Neutre Mauvais
Classe d'armure 12 (robe)
Points de vie 44 (8d8 + 8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Compétences Arcanes +7, Histoire +7
Sens Perception passive 11
Langues quatre au choix
Dangerosité 2 (450 XP)

Capacités

Le magicien est un lanceur de sorts niveau 4 (tradition arcanique - nécromancie). Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (jet de sauvegarde DD 13, +5 au toucher à l'attaque de sort). Il a préparé les sorts suivants :

Niveau 0 (à volonté) : *aspersion acide, trait de feu, illusion mineure*
1er niveau (4 emplacements) : *charme-personne, sommeil, vague tonnante*
2e niveau (3 emplacements) : *immobilisation de personne, image miroir*

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts perçants.

Conversion CO Fantasy

La vache de Scott est un minotaure
(*CO Fantasy*, p. 263).

Scott

NC 3, créature humanoïde
FOR -1 **DEX** +2 **CON** +1
INT +3 **SAG** +1 **CHA** +1
DEF 12 **PV** 39 **Init** 15
Dague +6 **DM** 2d6 de saignement
Attaque magique +7
Voie du sang rang 5 (nécromancien, p. 53)

» Scott, par méfiance, a collecté des informations sur le démon (notamment dans les livres de démonologie de sa bibliothèque) et il a appris que la bête sait détourner les armes. Détenir l'armure du paladin est à double tranchant. Le démon pourrait s'en servir pour devenir plus fort.
» La créature des enfers est très rusée. Elle a certainement prévu quelque chose pour revenir terminer son travail.

En fait, Scott tente d'avertir discrètement les PJ que le démon est déjà là, parmi eux. Il le sait, il le sent. Il leur tendra la perche, sans pour autant se dévoiler, afin de ne pas s'attirer les foudres de son ancien allié. Si les joueurs sont suffisamment malins pour comprendre cela et cherchent à aller plus loin dans l'interrogatoire, parce qu'ils sentent que Scott est sur le point de leur révéler le pot aux roses (il faudra lui donner des garanties de protection), le démon reprendra la main sur l'esprit de Meryom. Sa suggestion frappera alors Scott, et il le fera attaquer les personnages dans une action suicide, soudaine et violente.

À la mort de Scott, un flash frappe l'esprit des PJ. Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

> *« Le démon, un liquide noir coulant de son crâne fendu, est penché au-dessus du paladin décapité. La bête infernale gargouille et se recroqueville pendant que son énergie vitale la quitte. Elle hurle d'une voix stridente : « Je te maudis, toi et ta descendance ! Puissent vos âmes errer à jamais. » Un être de lumière jaillit alors de l'armure au corps sans vie, et saisit le démon pour l'emporter sur un autre plan. Ce dernier n'aura que le temps de hurler « Je vous maudis tous ! » avant de se transformer en un tas de cendres. »*

Comme à chaque fois, Meryom tentera de récupérer le casque de feu son gendre. L'en empêcher fera gagner un point de corruption.

Acte II – Hells Bells

Scène 1 : le temple aux cinq clochers

Le vieillard est désormais prêt à conduire le groupe au temple.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

> *« Le temple aux cinq clochers n'est plus qu'une ruine. Un amas de pierres de taille, envahit par une végétation sombre et hostile. »*

Evil Twin

Certains PJ voient apparaître en face d'eux leur double maléfique. C'est-à-dire un PNJ totalement identique à leur perso, dans le moindre détail, mais d'alignement Chaotique Mauvais. Si le personnage est déjà Chaotique Mauvais... en voilà deux.

L'ambiance est malsaine, la faune et la flore agressives. Les PJ finiront par trouver un escalier accédant aux niveaux inférieurs du temple derrière un éboulement de pierres.

À vous, MJ, de composer votre donjon en fonction de la force et de l'état du groupe. Faites durer la succession de salles et de couloirs sur trois niveaux, en peuplant les lieux de squelettes (*Créatures & Oppositions,* p. 264 ou, si vous jouez en *CO Fantasy*, p.272) de serviteurs humains de l'ordre religieux et de non-humains venus les envahir, de zombis *(Créatures & Oppositions,* p. 290 ou, si vous jouez en *CO Fantasy*, p.277) et d'ombres *(Créatures & Oppositions,* p. 237 ou, si vous jouez en *CO Fantasy*, p.267). La progression doit être de plus en plus pénible, les couloirs et les pièces de plus en plus sombres. Le vieux noble semblera de plus en plus fatigué au fil de la descente.

Puis sans prévenir, le groupe débouchera dans une pièce très lumineuse et blanche. Aveuglante. Les PJ les plus corrompus ou d'alignement Mauvais ressentiront un malaise (et un malus de -2 en Sagesse durant tout le reste de leur séjour dans le temple). Et là un flash, une vision.



Ombre

Pilouh le démon

Démon de taille M, Neutre Mauvais
Classe d'armure 13
Points de vie 66 (12d8 + 12)
Vitesse 9 m
Vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +5, Cha +4
Compétences Discrétion +7
Vulnérabilité aux dégâts radiants
Résistances aux dégâts d'acide, feu, nécrotique, tonnerre ; contondants, perforants et tranchants de la part d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts de froid, foudre, poison
Immunités contres les états *épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé*
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues abyssal, télépathie à 36 m
Dangerosité 4 (1 100 XP)

Capacités

Déplacement incorporel. Le démon peut se déplacer au travers d'autres créatures et objets comme s'ils étaient des terrains difficiles. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.
Dissimulation dans l'ombre. Tant qu'il se trouve dans des ténèbres ou exposé à une lumière faible, le démon peut effectuer l'action Se cacher en utilisant une action bonus.

Actions

Attaques multiples. Le démon peut attaquer une fois avec ses griffes et donner un coup d'épée maudite.
Griffes. *Attaque d'arme de corps à corps* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts psychiques, ou si le démon a l'*avantage* à son jet d'attaque, 17 (4d6 + 3) dégâts psychiques.
Épée maudite. *Attaque d'arme de corps à corps* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 8 (1d8 + 3) dégâts tranchants.
Suggestion (1/jour). identique au sort du même nom.

conversion CO Fantasy

Pilouh le démon

NC 5, créature humanoïde
FOR -4 **DEX** +3* **CON** +5
INT +2* **SAG** +1 **CHA** +2
DEF 18 **PV** 51 **Init** 16
Épée maudite +8 **DM** 1d8 de froid
Voie des créatures magiques rang 1
Voie du tueur rang 2
Réduction des DM : 5/armes bénites
Déplacement incorporel. Le démon peut se déplacer au travers d'autres créatures et objets. Il subit 1d6 DM s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

> *« Une main griffue, décharnée, écailleuse tend une boîte en fer à un humain à genoux, implorant. L'homme, un lettré, au regard de sa tenue, la prend, ouvre le couvercle et regarde à l'intérieur. Il semble interloqué. Il plonge la main dedans et en sort une poignée de cendres. Puis il ferme le couvercle, attrape une bourse qui traînait par terre à ses pieds. Et il s'en va. »*

La lumière s'adoucit. Une double porte apparaît sur le mur du fond. Meryom regarde les PJ. « C'est l'heure ! » dit-il gravement. Et il pousse la porte. Révélant une salle de marbre recouverte de poussière et de cadavres décomposés… Et un autel brisé.

Scène 2 : Rock or Bust,
l'affrontement final

Meryom semble transfiguré, revitalisé. Il dépose l'enfant et l'urne à côté de l'autel et s'affaire à remonter l'armure.

L'en empêcher ne fera que hâter le retour du démon. Lui parler également. Une fois l'armure assemblée, Meryom fait une attaque d'apoplexie et meurt dans un râle lugubre.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe :

« L'urne contenant les cendres s'anime, une fumée noire en sort. Le démon apparaît sur l'autel, se penche sur l'enfant et lui caresse la tête comme le faisait le vieillard. Puis il se tourne vers vous. « C'est l'heure… l'heure des comptes ! », hurle-t-il. »

Faites le compte des points de corruption. Chaque PJ avec plus de 3 points de corruption voit un double de lui-même apparaître aux côtés de Pilouh, le démon. Si aucun PJ ne se dédouble (non ? sérieux ?), ajoutez un squelette par PJ dans le camp du démon. Et le combat débute.

Pilouh a besoin d'achever le rituel de malédiction sur l'armure pour empêcher l'ange protecteur qu'est devenu le paladin de se manifester de nouveau. Il lui faudra 3 rounds de tranquillité (c'est-à-dire sans prendre un seul point de dommage) pour cela. Puis il sacrifiera l'enfant, achevant ainsi sa libération, et reprendra sa forme de démon… Puis il disparaîtra dans un « plop » étrange, plantant là les PJ. Les boules !

Si les PJ empêchent l'achèvement du rituel de malédiction de l'armure pendant plus de 5 rounds, celle-ci se mettra tout à coup à blanchir jusqu'à devenir lumineuse ! Et un ange se matérialisera dans l'armure : le paladin, muni d'une paire d'ailes et d'une lame de lumière. Sans un mot, d'un coup d'épée il transpercera le démon… qui sera réduit en cendres.

L'ange sourit alors, ferme les yeux… et disparaît à son tour. L'enfant ouvre alors les yeux. « Mais qu'est-ce qui se passe ? » Bon courage pour lui raconter ce qui s'est passé.

Épilogue

Razor's Edge

De deux choses l'une. Les PJ ont foiré, le démon s'est barré… À vous de le faire revenir plus tard, au top de sa puissance, pour botter les fesses aux PJ à un moment inopportun. Sachez également que le fantôme du gamin viendra hanter régulièrement les PJ dans leur sommeil, se transformant en un double maléfique du PJ concerné à la fin du cauchemar.

Si les PJ sauvent le gamin, ils gagnent votre estime, le plaisir du travail bien fait… et le sac de gemmes du vieux, faut pas déconner. Au MJ, bienveillance incarnée, d'en fixer la somme adéquate. Ils remportent également l'armure du paladin (harnois en adamantium), l'épée de Meryom (épée longue +1)… et la reconnaissance du jeune garçon, qui devrait pouvoir les embaucher pour l'aider à reconquérir son fief familial, usurpé par des complices du démon. Vaste et motivant programme…

Jeff

4

La bête humaine

Envie de tester la moralité de vos PJ ? Envie de savoir où ils se situent par rapport au Bien, au Mal, à la Loi ? Voici un petit scénario qui va vous donner l'opportunité de tirer cela au clair.

En quelques mots...

Les PJ sont engagés pour traquer une *« bête »* qui vient de tuer une jeune villageoise. L'affaire paraît simple : la bête passe pour être un ours-garou qui, sous sa forme humaine, est l'amoureux éconduit de feue la belle. Toutefois, si les PJ prennent la peine de mener l'enquête, ils se rendront vite compte que l'histoire est plus compliquée qu'il n'y paraît. Avec un peu de chance et d'opiniâtreté, ils pourront découvrir que le véritable meurtrier n'est autre que leur guide, un rôdeur fou. Ils pourront même être amenés à apaiser les tourments d'un homme tué deux ans plus tôt par une autre *« bête »* mystérieuse, pour avoir eu le malheur de s'en prendre aux arbres de Bois-altier.

Fiche technique

TYPE • Traque/Enquête
PJ • Niveau 3
MJ • Expérimenté
Joueurs • Curieux
ACTION ★
AMBIANCE ★★
INTERACTION ★★
INVESTIGATION ★★

La baronnie de Roquesaltes

Alors que les PJ séjournent dans la baronnie de Roquesaltes, y faisant connaître leurs talents et leurs hauts faits, ils sont approchés par l'intendant du baron, Mamert le Bon. Actuellement parti guerroyer avec ses hommes, le baron Aymon de Roquesaltes a laissé son fief bien dégarni en hommes d'action. Or un grand malheur est arrivé au village de Mascombe, non loin, en lisière du Bois-altier. L'intendant reçoit les PJ au château et leur raconte le drame (voir ci-dessous) : la jeune Oriabel a été enlevée et tuée par une « bête », qui a tout l'air d'être un garou. Elle a été inhumée hier au cimetière qui jouxte la chapelle. Mamert évoque également une autre histoire survenue deux ans plus tôt (voir ci-dessous). Il offre de rétribuer généreusement les PJ (100 po chacun) en échange de leur aide à la résolution de cette méchante affaire. Il leur demande de se mettre en chemin pour occire ou capturer la bête qui hante la forêt. Pour les guider dans leur traque à travers bois, il leur adjoint Huon, le maître chasseur du baron.

Les malfaisances de la bête

Le drame présent

Il y a quelques jours, alors qu'elle demeurait au lavoir au crépuscule en compagnie d'une amie, Oriabel, charmante fille d'un métayer de Mascombe, a été enlevée par une « bête » décrite comme un ours-garou. Rendus braves par la colère, les villageois ont aussitôt organisé une battue. Après deux jours de chasse, ils ont retrouvé la jeune femme. Elle avait été tuée à grands coups de griffes, puis abandonnée dans une combe emplie de ronces. Pour les parents de la victime, le drame est double, car la belle avait été promise tout récemment à un riche marchand, en échange d'une forte somme d'argent dont une avance avait été versée. L'homme, un nommé Tancred, devait venir chercher sa future épouse prochainement, contre le solde de la somme.

Le drame passé

En réalité, Tancred n'est autre que le jeune frère d'un marchand venu à Mascombe il y a deux ans, Gobère, lequel a connu une fin horrible. Ce marchand-aventurier avait investi dans l'installation d'une scierie au Bois-altier. On trouve dans cette forêt des arbres gigantesques dont les hauts fûts pourraient se vendre à prix d'or aux charpentiers de marine, mais aussi des chênes-lièges dont l'écorce est très appréciée. Gobère avait engagé les trois bûcherons du village, ainsi que deux fils de métayers, et a amené avec lui quatre ouvriers étrangers. L'affaire commençait à bien tourner quand le drame est survenu : un soir, un ours a bondi dans les locaux de la scierie. En un

instant, il a égorgé Gobère et éventré Jaufre, l'un de ses ouvriers. Le brave Cadmar, qui a tenté de s'interposer, a été blessé au visage et, bien qu'il ait survécu, en est resté défiguré. Puis la bête est repartie dans les bois obscurs. Après cela, les soldats du baron ont mené une enquête qui n'a rien donné : les traces de l'animal se sont perdues aux pieds d'un gros chêne près de la scierie. Le site a vite été abandonné après que des rumeurs de hantise se furent répandues. En effet, à peine trois mois après l'horrible forfait, un bûcheron clamait avoir aperçu près de la scierie le fantôme de Gobère égorgé…

Selon Mamert, Tancred, héritier de Gobère, est venu pour estimer la valeur des matériaux et des outils abandonnés dans la scierie et, éventuellement, l'opportunité de relancer l'affaire. On n'avait pas revu la bête avant ce drame qui ensanglante une nouvelle fois les bois.

Huon le Dogue

Cet homme grand et fort est un chasseur expérimenté. C'est un pisteur et un archer hors pair, qui connaît bien le Bois-altier, ses pistes et ses recoins cachés. Bien que taciturne, il est très intelligent et sociable. Il doit son surnom au fait que, bébé, il fut jeté aux chiens par ses parents, des routiers sans foi ni loi. Miraculeusement, il ne fut pas dévoré mais adopté par la meute. Il vécut parmi les dogues quelques mois avant d'être recueilli par des fermiers, lorsque la bande de routiers fut exterminée. De fait, Huon possède un certain renom dans la baronnie pour avoir survécu à ce drame connu de tous, mais aussi pour ses talents de chasseur et de combattant. Il est accompagné d'un grand dogue noir répondant au nom d'Artus.



Huon, rôdeur niveau 7, chasseur

Humanoïde de taille M, Neutre Mauvais
Classe d'armure 14 (armure de cuir), 16 (avec peau d'écorce)
Points de vie 60 (7d10 + 14)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Archétype de rôdeur chasseur, briseur de hordes, échapper à la horde
Compétences Dressage +6, Discrétion +6, Survie +6
Style de combat archerie
Sens Perception passive 13
Ennemis jurés bêtes, humains
Langues commun et sylvain
Dangerosité 3 (700 XP)
Sorts préparés (DC 14)
1er niveau : *communication avec les animaux, grande foulée, saut, soin des blessures.*
2e niveau : *peau d'écorce, silence, vision dans le noir*

Actions

Attaques multiples. Huon fait deux attaques au corps à corps.
Épée longue utilisée à 2 mains. *Attaque au corps à corps* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 1d10 + 2 dégâts tranchants.
Arc long. *Attaque* à distance : +8 au toucher, portée 45-200 m, une cible. *Touché* : 1d8 + 3 dégâts perforants.

Artus

Artus est un énorme dogue noir qui a les caractéristiques d'un loup (*Créatures & Oppositions*, p. 311). Il obéit au doigt et à l'œil à son maître et peut combattre jusqu'à la mort pour le défendre.

Conversion CO Fantasy

Huon, chasseur

NC 3, créature humanoïde
FOR +2 **DEX** +3* **CON** +2
INT +1 **SAG** +3* **CHA** +1
DEF 16 **PV** 59 **Init** 18
Épée longue (tenue à 2 mains) +6 **DM** 1d10 + 6
Arc long (50 m) +6 **DM** 1d8 + 4
Voie du prédateur rang 1

Artus

Artus est un énorme dogue noir qui a les caractéristiques d'un loup alpha (*CO Fantasy*, p. 259). Il obéit au doigt et à l'œil à son maître et peut combattre jusqu'à la mort pour le défendre.

L'arrivée à Mascombe

Guidés par Huon et son chien, les PJ trouvent sans peine Mascombe, installé au creux d'un vallon en lisière de forêt. Le petit village est sis au confluent de la rivière Ourle et de la rivière Nymphe. L'Ourle délimite la bordure sud du grand Bois-altier, une vieille forêt qui tapisse les vallons et les contreforts des montagnes au nord. La Nymphe serpente à travers bois depuis les montagnes. Le village compte, outre cinq métairies, un moulin, une forge, une vannerie, un four banal et un rucher. Des bûcherons sont installés à l'orée, et des charbonniers plus loin dans la forêt.

Lorsque les PJ arrivent à Mascombe dans l'après-midi, ils trouvent le village en émoi. Les hommes ne sont pas encore revenus d'une battue organisée le matin même pour rechercher Cadmar le maudit. Liaze, la femme de Thibault le forgeron, peut raconter aux PJ ce qu'il en est : Cadmar a disparu ! Or cet homme n'est autre que le bûcheron blessé dans la scierie il y a deux ans. À l'époque, tout le monde avait pensé que la bête lui avait transmis le mal des garous, et comme rien ne s'était passé, l'oubli avait fait son office. Mais voilà : avant d'être défiguré, Cadmar était fiancé à Oriabel. Et il faut dire que la belle l'avait repoussé suite à sa blessure. À coup sûr, le fait de savoir que le marchand Tancred allait emmener Oriabel a fait sortir la bête de sa tanière et Cadmar a révélé sa vraie nature, à savoir celle d'un ours-garou. Et aujourd'hui les hommes le traquent.

Lorsque les hommes reviennent, en fin de journée, ils sont bredouilles. Que les PJ soient allés à leur rencontre ou qu'ils les aient attendus au village, il n'y a trace nulle part de Cadmar. Huon, méthodique, veut aller à la masure du bûcheron pour reprendre la piste et commencer la traque. Il espère que les villageois n'auront pas tout piétiné. Si les PJ ne veulent pas perdre de temps, c'est par là qu'il faut commencer (voir La traque de Cadmar). Mais rien ne les empêche de mener d'abord – ou après ! – une véritable enquête. Vous trouverez ci-dessous la liste des lieux et des personnages importants de l'histoire.

L'enquête préliminaire… ou complémentaire

Le cœur du village

C'est l'endroit où se trouvent la forge, le four, le lavoir et le moulin. Un bûcheron, Yon, y a aussi sa maison. Berel l'apiculteur habite non loin avec sa femme Hansine qui fabrique et vend des bougies de cire. La maison du vannier se trouve un peu en amont de la rivière, plus haut que le moulin. Les métairies sont installées plus loin vers la plaine. Le village est séparé en deux par un petit pont de pierre en dos d'âne. Depuis le centre de Mascombe,

un sentier s'enfonce dans les bois en remontant le cours de la Nymphe. Il dessert les masures de Cadmar et de Henri, et plus loin le hameau des charbonniers. De là, il conduit jusqu'à la clairière où était installée la scierie, et une piste ténue mène jusqu'à une butte percée de grottes où réside un ermite, Baudoin, surnommé le Capitaine par les villageois.

Thibault le forgeron et sa femme Liaze, Berel l'apiculteur et sa femme Hansine, mais aussi Arnould le vannier n'ont rien de particulier à apprendre aux PJ. Mais ils ont leurs idées sur les deux drames qui ont ensanglanté Mascombe, bien sûr.

Le lavoir

Il s'agit d'une grande pierre plate baignée de soleil, en bord de rivière. C'est là qu'a eu lieu l'enlèvement. On peut interroger Lison, fille du métayer Trémolet, qui a assisté au drame avant de perdre connaissance. Elle racontera avoir vu la bête surgir de l'orée du bois, alors qu'elle s'attardait au lavoir à la tombée de la nuit, en discutant de Tancred avec son amie. La créature, une sorte de grand ours marchant sur deux pattes, s'est jetée sur Oriabel, et c'est tout ce que Lison a vu avant de s'évanouir. Elle est fermement persuadée que Cadmar est la bête.

Le moulin à eau

Il est situé tout près du lavoir. Bovert le meunier a vu l'enlèvement, mais il le cache et le nie avec force au besoin, car il est terrorisé. Si on l'interroge habilement, il peut éventuellement finir par avouer avoir vu la bête : une créature mi-homme, mi-ours, qui portait un grand couteau à la ceinture et des bottes de cuir. Elle s'est enfuie dans le bois avec la fille sur l'épaule.

La métairie Cassagnol

C'est la maison d'Oriabel. On peut y trouver la mère, les frères et sœurs de la défunte. Le père, Amans, est présent s'il est revenu de la battue. Tout le monde est éploré. Pour ces gens, la culpabilité de Cadmar ne fait aucun doute. Oriabel était en effet « plus ou moins » promise au jeune bûcheron avant que celui-ci ne soit blessé. Mais les parents n'étaient pas contents de cette union. Leur fille, magnifique, méritait mieux qu'un bûcheron, même employé à la scierie. Lorsque Cadmar est revenu défiguré et qu'Oriabel l'a peu à peu repoussé, les parents en ont été soulagés. Récemment, Tancred, le jeune frère de Gobère, a séjourné au village. Il a tout de suite remarqué la beauté et la grâce d'Oriabel, il l'a courtisée brièvement et a voulu la prendre pour épouse. Amans a barguigné longuement avec le marchand : il fallait bien qu'il comprenne que sa fille était promise à Cadmar ! Moyennant quoi, Tancred a proposé une forte somme d'argent aux parents, dont ils auraient loisir de donner une partie à Cadmar en dédommagement. Le marché étant conclu,

Et si les PJ veulent faire exhumer le corps d'Oriabel ?

Les parents s'y opposent fermement, mais si les PJ parviennent à obtenir l'accord de l'intendant, l'exhumation pourra avoir lieu, en présence du clerc local. L'examen du corps montre effectivement nombre de lacérations faites par des griffes d'ours de grande taille, mais il révèle surtout que ce n'est pas la cause du décès : plusieurs coups de couteau ont été portés, et la mort est due à une strangulation. Un personnage versé dans la connaissance des corps et des soins pourra déceler que la jeune femme a été violée. Voilà qui discrédite d'un coup la thèse d'un garou comme meurtrier !



Tancred a versé une avance à Amans et a prévenu qu'il reviendrait sous deux mois avec le solde de la somme pour emmener Oriabel et célébrer leurs noces. Il va sans dire que Cadmar n'a pas eu le moindre sou.

La sage-femme

Ursanne est une vieille femme qui vit dans une cabane fleurie aux abords du village. Elle est veuve et, depuis bien longtemps, c'est elle qui aide à mettre au monde les enfants de Mascombe. C'est une herboriste expérimentée et une femme avisée. Elle connaît bien les bois, mais n'a jamais vu la bête. Du reste, elle ne croit pas que Cadmar soit un garou. En revanche, il lui paraît probable que la mort de Gobère est due au fait qu'il avait osé couper des arbres du Vieux Bois. Celui-ci abrite des monstres, des fées et des esprits qui ont sans doute pris ombrage de cette profanation.

Ursanne ne l'avouera pas facilement, mais elle doute que le Capitaine soit simplement un soldat retiré du monde. Il lui est arrivé par le passé de se rendre à la grotte de l'ermite, lequel lui a prodigué des conseils d'expert concernant les plantes et les rituels anciens. Elle a toute confiance en lui et ne le trahira jamais. Mais elle se confiera éventuellement si les PJ l'ont particulièrement amadouée, et surtout si Huon ne les accompagne pas. Car elle se méfie comme de la peste de ce chasseur au regard de glace.

Les survivants de la scierie

En l'absence de Cadmar, Yon et Henri sont les deux bûcherons qui ont connu la vie à la scierie et ont été témoins de la première attaque il y a deux ans. Ils décrivent la bête comme un ours brun d'une taille prodigieuse, aux yeux luisant d'intelligence et de malignité. La

créature a jailli des ténèbres du bois et a délibérément attaqué Gobère et Jaufre, lequel préparait la coupe d'un immense sapin. Cadmar a essayé de protéger Gobère, ce qui lui a valu sa blessure. Une fois Gobère tué, l'ours a détruit avec rage quelques installations et est reparti bien vite dans la forêt.

Henri et Yon ont participé à la chasse à l'ours avec les soldats. Ils racontent que les traces de la bête s'arrêtaient devant un vieux chêne et disparaissaient. Bien sûr, ils pourraient retrouver ce chêne, mais ils n'ont aucune envie de remettre les pieds à la scierie. Les deux hommes ne savent pas pourquoi la créature a attaqué. Ils peuvent se souvenir du fait que l'attaque a eu lieu peu après que Gobère a décidé de couper des arbres dans le Vieux Bois, là où poussent les titans de la forêt. Ils ne savent pas si la créature était un garou, mais cela leur paraît possible. Bien qu'ils en soient désolés, car ils estimaient beaucoup Cadmar, ils pensent qu'il est très probable qu'il ait attrapé le mal des garous par sa blessure.

Serin et Folian, deux enfants des métairies, étaient employés à la scierie à l'époque. Ils confirmeront les dires de Yon et Henri, mais ils n'étaient pas présents lors de l'attaque.

Le hameau des charbonniers

Ce sont d'humbles masures moussues, construites dans les bois. Deux familles y vivent. Les charbonniers sont des gens rudes et peu bavards. Ils n'ont jamais vu la bête, mais ils savent que les bois abritent d'étranges créatures, des magiciens et des fées. À partir du hameau, le sentier continue vers la scierie abandonnée en longeant le cours de la Nymphe. Une piste étroite grimpe vers les hauteurs où se trouve la grotte de l'ermite, à une heure de marche environ.

La scierie

La scierie abandonnée se trouve dans une clairière au nord du village, sur les bords de la Nymphe, qui servait au sciage et au transport du bois. Elle est constituée de trois bâtiments : une maison qui servait de bureau et de chambre lorsque Gobère séjournait sur place, et deux longs hangars où étaient stockées les grumes à débiter et les planches à sécher. La scie hydraulique fonctionnait avec l'eau de la Nymphe, dont le débit est fort à cet endroit. Çà et là sont laissés à l'abandon palans, cages à écureuil et outils abîmés. Mais l'essentiel de l'équipement a été récupéré, par les villageois ou par Tancred lors de sa venue.

Le fantôme de Gobère

Reportez-vous à *Créatures & Oppositions* p. 142 pour les caractéristiques du fantôme (**Dangerosité** 4, 1 100 XP). C'est à vous MJ de décider si ce fantôme est agressif ou non. Il le sera a priori si les PJ sont accompagnés de Huon. Gobère apparaît sous la forme indistincte d'un homme athlétique vêtu de cuir et de toile, égorgé par d'énormes lacérations, la main gauche arrachée. Il peut être apaisé si la scierie est brûlée, ou si son alliance en or blanc lui est rapportée. Si le fantôme est vaincu ou apaisé, il est considéré comme banni définitivement de ce monde.

Conversion CO Fantasy

Reportez-vous à *CO Fantasy*, p. 249 pour les caractéristiques du fantôme majeur (NC5). C'est à vous MJ de décider si ce fantôme est agressif ou non. Il le sera a priori si les PJ sont accompagnés de Huon. Gobère apparaît sous la forme indistincte d'un homme athlétique vêtu de cuir et de toile, égorgé par d'énormes lacérations, la main gauche arrachée. Il peut être apaisé si la scierie est brûlée, ou si son alliance en or blanc lui est rapportée. Si le fantôme est vaincu ou apaisé, il est considéré comme banni définitivement de ce monde.

Les meurtres ont eu lieu près du hangar à planches. Le fantôme de Gobère y rôde la nuit. À la discrétion du MJ, il pourra attaquer les PJ ou simplement manifester sa présence terrifiante (voir ci-contre). Tancred est venu à la scierie en connaissance des rumeurs de hantise. Homme aventureux et courageux, il a décidé de séjourner une nuit dans l'endroit. La vision du fantôme de son frère aîné mutilé lui a servi d'avertissement radical : il ne faut pas relancer l'activité de la scierie.

La cabane du chasseur

Située à l'écart du sentier, accessible par une piste presque invisible, les PJ ne devraient pas découvrir facilement cette cabane. Mais qui sait ?

La cabane du chasseur est autant un refuge qu'un peladou où Huon dépèce et prépare certains gibiers avant de les apporter au château. Elle est gardée par un énorme mâtin couleur fauve nommé Ogre (voir le profil du Mastiff, *Créatures & Oppositions*, p. 312) attaché à une chaîne assez longue pour lui permettre de mettre en pièces quiconque s'approcherait de la cabane à moins d'une vingtaine de pas. À l'intérieur, on trouve un banc, des plans de travail, des crocs de boucher et des couteaux, une paillasse. Un test de Sagesse (Perception) DD 15 permet de découvrir une trappe dissimulée dans le sol. Elle donne accès à une cave où sont entreposés quelques coffres vermoulus, contenant d'étranges effets (vieux vêtements, bijoux, armes…). L'un d'eux est fermé à clé (test de Dextérité (Escamotage) DD 15 pour l'ouvrir). Il recèle un costume d'ours confectionné savamment à partir de la peau d'un gros grizzly, accompagné d'un masque d'ours effrayant, de gants griffus, de bottes et d'une large ceinture de cuir noir.

Si Huon est présent lorsque les PJ découvrent la cabane, il leur fera visiter l'endroit de mauvaise grâce. Mais gare à eux s'ils venaient à découvrir la trappe. Le chasseur passerait aussitôt à l'attaque avec ses deux énormes molosses.

La grotte du Capitaine

Une piste étroite et escarpée conduit à une petite falaise percée de quelques grottes moussues entourées de buis. Le Capitaine, ainsi qu'on le surnomme au village, y séjourne fréquemment. Cet homme d'une cinquantaine d'années, encore vigoureux, se nomme Baudoin. Il s'agit d'un vieux soldat qui s'est retiré en ermite après avoir connu trop de batailles. Son épée est visible, rangée dans un fourreau de vieux cuir rongé. Il est vêtu d'une robe de bure élimée, d'un manteau en peaux de bêtes, d'un cha-

La cabane du chasseur (conversion CO Fantasy)

La cabane du chasseur est autant un refuge qu'un peladou où Huon dépèce et prépare certains gibiers avant de les apporter au château. Cette cabane est gardée par un énorme mâtin couleur fauve nommé Ogre (voir le profil du Loup, *CO Fantasy*, p. 259) attaché à une chaîne assez longue pour lui permettre de mettre en pièces quiconque s'approcherait de la cabane à moins d'une vingtaine de pas. À l'intérieur, on trouve un banc, des plans de travail, des crocs de boucher et des couteaux, une paillasse. Un test de SAG (perception) 15 permet de découvrir une trappe dissimulée dans le sol. Elle donne accès à une cave où sont entreposés quelques coffres vermoulus, contenant d'étranges effets (vieux vêtements, bijoux, armes...). L'un d'eux est fermé à clé. Un test de DEX (crocheter) 15 permet de l'ouvrir. Il recèle un costume d'ours confectionné savamment à partir de la peau d'un gros grizzly, accompagné d'un masque d'ours effrayant, de gants griffus, de bottes et d'une large ceinture de cuir noir.

Le Vieux Bois

C'est le cœur de Bois-altier, qui s'étend sur les contreforts des montagnes. Des arbres majestueux y poussent. Essentiellement des hêtres, mais aussi d'immenses sapins blancs, ainsi que de très vieux chênes pédonculés, pubescents et lièges, lesquels abritent dans leur ombre buis et fougères.

Cette partie de la forêt est un endroit presque surnaturel, où résident fées et créatures magiques – monstres également. Si les PJ s'y rendent, vous pouvez les confronter à quelques *« monstres errants »*, choisis parmi ceux susceptibles d'habiter les grandes forêts tempérées.

peau de cuir et s'appuie sur un long bâton. Son habitat est vraiment chiche. L'homme vit de presque rien, si ce n'est des quelques offrandes que lui font les villageois. Il dit prier pour leur salut.

En réalité, il prie d'autant plus qu'il s'agit d'un druide puissant nommé Dagwald, qui veille sur les bois avec une vigilance implacable (voir ci-dessous *Les coupables*). Si la grotte est fouillée en son absence, les PJ peuvent y trouver une boîte faite d'écorce de bouleau, dans laquelle se trouve la main gauche de Gobère en voie de momification, identifiable à son alliance en or blanc.

La traque de Cadmar

La masure de Cadmar

Cette modeste masure au toit de chaume abrite actuellement une jeune fille d'une quinzaine d'années, Cécile. Cadmar y vit avec sa sœur depuis la mort de leur mère, survenue peu de temps après le drame de la scierie. La fille est terrifiée par la tournure des événements. Elle jure ses grands dieux que Cadmar n'est pas une bête, qu'il est bon et travailleur, qu'elle ne sait pas pourquoi ni où il s'est enfui. C'est d'ailleurs la vérité : il ne lui a rien dit. Soumise à la question, elle racontera peut-être n'importe quoi, que Cadmar est allé se cacher chez le Capitaine, par exemple.

Si l'on cherche des traces partant de la masure, on peut en trouver qui correspondent à celles d'un homme massif parti cette nuit en catimini. Le départ de piste, bien que pollué par les participants à la battue, n'est pas difficile à suivre. Un test de Sagesse (Perception ou Survie) DD 15 (ou un test de SAG (pister) DD 15 si vous jouer *en CO Fantasy*) permet de la remonter. Les traces mènent dans les profondeurs de la forêt (voir *L'assaut du hêtre magique*).

Cadmar est innocent

Mais il est le coupable idéal. En réalité, Cadmar est un homme bon et courageux, qui s'est fait une raison de la décision d'Oriabel de rompre leur promesse. Il n'est nullement atteint de lycanthropie. Actuellement, il se cache au plus profond des bois.

Après la découverte du corps d'Oriabel, le jeune homme a très vite senti qu'un vent mauvais risquait de souffler pour lui. Il n'a pas tenté de prouver son innocence auprès des villageois. Il a préféré fuir la vindicte pour sauver sa peau. Pendant la nuit, Cadmar a pris sa cognée et son baluchon et s'est enfui jusqu'au Vieux Bois, pour y trouver refuge. Contre toute attente, il y a rencontré Ouna, une dryade. Celle-ci connaissait son nom, et disait être venue le chercher pour le cacher. Le jeune homme a accepté de suivre la fée. Seul un rôdeur expérimenté pourra retrouver la piste de Cadmar jusqu'au hêtre magique de la dryade, ce qui nécessite un test de Sagesse (Perception ou Survie) DD 20 (ou un test de SAG (pister) DD 20 si vous jouez en *CO Fantasy*). Si les PJ ne comptent pas de rôdeur dans leurs rangs, Huon se chargera de la tâche et pourra les y mener.

Pendant toute la traque ou l'enquête des PJ, Cadmar est caché dans la demeure sylvestre de Ouna, un très gros hêtre dans lequel on pénètre par un creux trop étroit pour le passage d'un humain, et qui ne s'ouvre que sur ordre de la fée. À l'intérieur, un escalier en colimaçon mène à une chambre haute donnant sur les branches et à une chambre basse sous la terre. Toutes deux sont vastes et magnifiquement meublées et décorées.

L'assaut du hêtre magique

Une fois que la piste de Cadmar aura été remontée jusqu'au hêtre, Huon, s'il accompagne les PJ, ne ménagera aucun effort pour débusquer le jeune bûcheron et le capturer ou, à défaut, le tuer. La dryade se cache dans l'arbre et n'en sortira que si l'arbre lui-même est menacé, par la hache ou par le feu. Elle tentera d'affronter les PJ s'ils veulent s'emparer de Cadmar, mais n'ira pas jusqu'à risquer sa vie ou celle de l'arbre. Le cas échéant, elle livrera Cadmar. Pour se protéger, la dryade pourra reconnaître avoir agi à la demande d'un certain Dagwald le druide, ce qui, selon elle, devrait suffire à faire trembler les PJ. Menacée de mort, elle pourra révéler la véritable identité du Capitaine. Elle mettra alors en garde les PJ de ne pas se mettre en travers du chemin de Dagwald.

Cadmar ne livrera combat que si les PJ tentent de le tuer. Sans quoi il se rendra, résolu à finir pendu ou décapité. L'idée de Huon est de le capturer, car il sait pertinemment qu'avec les bonnes méthodes, il est possible de faire avouer n'importe quoi à n'importe qui.

Si Cadmar est capturé

S'il n'est pas tué près du hêtre ou lapidé par les villageois furieux, Cadmar sera emprisonné. Une fois dans les geôles du château, il ne faudra que trois jours d'interrogatoire poussé pour qu'il avoue le meurtre d'Oriabel. Bien sûr, il confessera également être un garou. Il sera donc décapité en place publique à l'aube du quatrième jour avant d'être brûlé par mesure de sécurité. Les PJ toucheront des mains de l'intendant la somme convenue, avec ses compliments. Mais justice sera loin d'avoir été faite. Si les PJ sont majoritairement d'alignement mauvais, gageons qu'ils n'auront aucun scrupule à envoyer à la mort un innocent et à toucher leur prime en toute bonne conscience. Mais si ce n'est pas le cas… Espérons qu'ils auront assez de curiosité et d'intuition pour permettre d'éviter une affreuse erreur judiciaire, orchestrée par un psychopathe.

Si le jeune bûcheron est emprisonné mais que les PJ ont un doute sur sa culpabilité, ils disposent donc de trois jours et quatre nuits pour prouver son innocence. C'est-à-dire trouver les preuves de la culpabilité du véritable meurtrier. Et donc enquêter.

Les coupables

Huon le Dogue

L'homme qui accompagne les PJ depuis le début de leur traque est le véritable meurtrier d'Oriabel. Froid et méthodique, Huon est un tueur implacable d'animaux et d'humains. Ses premières victimes ont été ses parents adoptifs. Quelques autres se sont ajoutées à son tableau de chasse par la suite. Quant à Oriabel, il la convoitait depuis un moment, désirant ardemment la violer et la tuer. Après le drame de la scierie, voyant le tour que prenaient les choses pour Cadmar, Huon a peu à peu échafaudé son plan d'action. Le bûcheron faisait un coupable idéal. Le chasseur a tué un ours et a confectionné patiemment un costume de bête. L'arrivée de Tancred l'a contraint à agir un peu plus rapidement qu'il ne l'aurait voulu. Mais l'occasion était idéale d'alourdir encore davantage la charge de soupçons pesant sur Cadmar. Après avoir enlevé la jeune beauté, Huon lui a fait subir les derniers outrages, l'a étranglée, poignardée puis lacérée de coups de griffes d'ours. Enfin, il s'est débarrassé du corps dans le roncier de la combe, ne prenant même pas la peine de le dissimuler.

S'il accompagne les PJ, Huon tente de les presser, pour qu'ils négligent de « mener l'enquête ». Il faut avant tout qu'ils retrouvent Cadmar pour que le meurtrier présumé soit questionné et jugé. Mais Huon n'est pas idiot, loin de là. S'il voit que les PJ ne le suivent pas dans cette voie, il n'insistera pas outre mesure, s'en tenant à son rôle de guide, quitte à laisser filer Cadmar. Il ne se ré-

Ouna la dryade

Ouna est une dryade (*Créatures & Oppositions*, p. 132). Elle ne constitue pas une réelle menace pour les PJ, surtout si Huon les accompagne. L'essentiel est pour eux de savoir s'ils lui laisseront la vie sauve ou non. Si vous souhaitez confronter les PJ à davantage d'adversité, Ouna peut être secourue par six esprits follets (*Créatures & Oppositions*, p. 138) ou même une licorne (*Créatures & Oppositions*, p. 203).

Cadmar

Humanoïde de taille M, Neutre Bon
Classe d'armure 10
Points de vie 6 (1d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	8 (-1)

Sens Perception passive 12
Langues commun et sylvain
Dangerosité 0 (10 XP)

Actions

Hache de bûcheron. *Attaque au corps à corps* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 1d10 + 1 dégâts tranchants.

conversion CO Fantasy

Ouna la dryade

Ouna est une dryade (*CO Fantasy*, p. 246). Elle ne constitue pas une réelle menace pour les PJ, surtout si Huon les accompagne. L'essentiel est pour eux de savoir s'ils lui laisseront la vie sauve ou non. Si vous souhaitez confronter les PJ à davantage d'adversité, Ouna peut être secourue par 6 **pixies** (*CO Fantasy*, p. 267) ou même une **licorne** (*CO Fantasy*, p. 259).

Cadmar

NC 1/2, créature humanoïde
FOR +1 **DEX** +0 **CON** +2
INT +1 **SAG** +2 **CHA** -1
DEF 10 **PV** 9 **Init** 10
Hache de bûcheron +2 **DM** 1d10 + 1

soudra au combat que s'il se rend compte que les PJ sont sur le point de le démasquer. Tant qu'ils n'ont pas de preuve, ils ne peuvent rien contre lui. Mais il est bien placé pour savoir que tous ne suivent pas la voie de la justice seigneuriale. Aussi se tient-il perpétuellement sur ses gardes, avec son dogue prêt à bondir.

Il est à noter que Huon ne connaît pas la vérité sur l'attaque de la scierie d'il y a deux ans, et qu'il n'y est pour rien. Mais certains pourraient être tentés de lui faire porter le chapeau pour ces deux autres meurtres.

Comment confondre Huon ?

Il y a plusieurs moyens de mettre les PJ sur la piste de Huon. Tout d'abord, vous pouvez indiquer aux personnages dotés d'une haute valeur de Sagesse qu'ils se sentent mal à l'aise en sa compagnie. Ursanne peut, en l'absence de Huon, leur faire part de la profonde aversion qu'elle éprouve pour cet homme. Baudoin l'ermite peut lui aussi glisser aux PJ quelques remarques destinées à leur mettre la puce à l'oreille. Enfin, Huon n'éprouve aucun scrupule à combattre une dryade (ou même une licorne). Cela étant, à moins que les PJ ne parviennent à mettre le chasseur en difficulté par un moyen inattendu, c'est la découverte de sa cabane qui entraînera sa perte. En effet, il n'a pas voulu se débarrasser du costume de bête qu'il a si patiemment confectionné. Si les PJ le trouvent, alors ce costume sera une preuve irréfutable de la culpabilité du chasseur : tant Lison que Bovert le reconnaîtront.



Et si les PJ ne veulent pas de Huon dans leurs pattes ?

Mamert le Bon insistera tout de même. Huon connaît bien la forêt et il a déjà occis des monstres sanguinaires dans le Vieux Bois. Mais si les PJ ne veulent pas en entendre parler, ainsi soit-il. Dans ce cas, sans en faire mystère auprès des PJ, l'intendant demandera tout de même à Huon de mener sa traque de son côté. Pour le rôdeur, c'est plutôt une bonne chose. Il aura les coudées franches pour capturer Cadmar. Mais il lui faudra aussi surveiller les PJ pour qu'ils ne découvrent pas sa cache secrète. S'il sent que les PJ risquent d'être une menace pour lui, il les traquera impitoyablement dans la forêt et les exterminera (avec plaisir), un par un et la nuit de préférence. Cela pourrait même être l'occasion de revêtir une nouvelle fois ce costume si patiemment confectionné...





Dagwald le druide

Celui qui se fait appeler Baudoin, ou encore le Capitaine, n'est autre que Dagwald, un puissant druide du Cercle forestier, qui veille sur le Bois-altier et tout particulièrement sur le Vieux Bois. L'installation de la scierie il y a deux ans lui a grandement déplu. Au début, il a envoyé quelques signes d'avertissement à Gobère, à l'aide de sortilèges discrets. Mais ce dernier n'en a pas tenu compte. Finalement, lorsqu'après quelques mois d'exploitation, il a décidé d'abattre des grands arbres du Vieux Bois, Dagwald a pris sa décision : pour la vie d'un sapin titan de près de cinq cents ans (et de plus de soixante mètres de haut), le marchand allait payer de la sienne. Dagwald s'est changé en un terrible ours brun et a rendu sa justice, s'arrangeant pour frapper les esprits de manière à dissuader quiconque de relancer l'activité de la scierie après la mort de son propriétaire.

Dagwald , druide niveau 12

Humanoïde de taille M, Neutre
Classe d'armure 13 (16 avec *peau d'écorce*)
Points de vie 111 (12d8 + 48)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	19 (+4)	16 (+3)	19 (+4)	16 (+3)

Archétype de druide druide du Cercle de la terre (forêt)
Compétences Médecine +8, Nature +7, Perception +8
Sens Perception passive 18
Langues druidique, commun et sylvain
Dangerosité 6 (2 300 XP)
Sorts préparés (DC 16)
Tours de magie : *druidisme, éclat de bois, gourdin magique, produire une flamme*
1er niveau : *charme-personne, communication avec les animaux, soins des blessures, vague tonnante*
2e niveau : *chauffer le métal, messager animal, peau d'écorce*
3e niveau : *communication avec les plantes, dissipation de la magie, fusion dans la pierre*
4e niveau : *confusion, insecte géant, peau de pierre*
5e niveau : *fléau d'insectes, passage par les arbres*
6e niveau : *guérison* (ou *rayon de soleil*, s'il se sent menacé)

Actions

Forme animale*. Dagwald peut se transformer en un animal dont l'Indice de Dangerosité est 1 (un ours brun ou un aigle géant, par exemple).*
Bâton*. Attaque au corps à corps* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1d8 + 1 dégâts contondants.
Dagwald possède une *amulette de bonne santé*, une *baguette de paralysie, un bâton du python*, une *cape de protection +2 et un chapeau de déguisement.*

Conversion CO Fantasy

Dagwald, Boss rang 4

NC 7, créature humanoïde
FOR +1 **DEX** +1 **CON** +4
INT +3 **SAG** +4* **CHA** +3
DEF 20 **PV** 109 **Init** 11
Bâton (2 attaques) +10 **DM** 1d6 + 3
Voie des animaux rang 5
Voie du protecteur rang 5
Voie des végétaux rang 5

Puis, usant de nouveau de sa magie, il est passé à travers le cœur des arbres pour disparaître.

Dagwald sait presque tout ce qui se passe dans la forêt. Bien entendu, il sait qui est le meurtrier d'Oriabel. Mais ce sont là affaires humaines, qui ne le regardent pas. Toutefois, même s'il se refuse à œuvrer pour le baron, il ne peut demeurer insensible au sort de Cadmar, qu'il a involontairement défiguré jadis. C'est pourquoi il a demandé à Ouna de cacher le bûcheron innocent. Huon le chasseur est odieux à ses yeux, mais plutôt que de le punir directement, il préférera mettre les PJ sur la voie, de manière à ce que ce soient eux, mandatés par l'intendant, qui livrent le rôdeur à la justice seigneuriale.

Comment le démasquer ?

Tout d'abord, le regard de Dagwald n'est pas celui d'un homme ébranlé par les affres de la guerre. Les PJ dotés d'une haute valeur de Sagesse décèleront dans les yeux calmes de cet homme à la barbe grise autant de sérénité que de menace. N'oubliez pas que Ursanne, la sage-femme qui soupçonne l'ermite d'être bien plus qu'un vieux soldat, peut donner aux PJ des raisons de douter de l'identité du Capitaine. Enfin, Ouna la dryade peut révéler l'identité de Dagwald si on menace sa vie ou celle de son arbre. Mais en définitive, la seule preuve permettant d'inculper le druide est la main momifiée de Gobère.

Si Ouna trahit Dagwald, celui-ci en sera averti aussitôt, par la dryade elle-même ou par un messager animal. S'il sent que les PJ risquent de lui compliquer l'existence en prétendant le traîner en justice pour les meurtres commis à la scierie, soit il se volatilisera purement et simplement, le temps de changer de cachette et d'identité, soit il les combattra, à coup sûr s'ils ont tué Ouna. En revanche, s'il sent qu'il lui est possible de convaincre les PJ de la légitimité de sa « justice », alors il se dévoilera peut-être.

Manu Roudier

5

La mort a deux visages

*Vos joueurs commencent à peine à découvrir **Héros & Dragons** et voilà qu'ils veulent déjà amasser objets magiques et pièces d'or sans effort ? Ce scénario leur apprendra que l'appât du gain peut parfois les transformer eux-mêmes en appât.*

En quelques mots…

Après leur retour en ville, les PJ sont contactés par une banquière se présentant comme une collectionneuse de pièces anciennes. Elle leur demande de retrouver un lot de pièces rares dans des ruines sur le bord d'un lac, à quelques jours de cheval au nord. Ce que les PJ ignorent, c'est qu'ils ne vont pas travailler pour elle, mais pour un dragon rouge. Et ils ne sont pas envoyés uniquement pour chercher un trésor, mais aussi pour assouvir la vengeance du dragon contre une vieille ennemie.

Fiche technique

TYPE • Action/Mystère
PJ • Niveau 3-4
MJ • Expérimenté
Joueurs • Débutants

ACTION	★★
AMBIANCE	★★
INTERACTION	★★
INVESTIGATION	★

Ce scénario met en scène deux bâtisses du supplément *Bâtisses clé* en main pour ***Héros & Dragons*** : la banque royale de Natik le VIe et la cabane du lac. Mais il n'est pas nécessaire de posséder ce supplément pour entreprendre cette aventure, car les détails nécessaires sont fournis ici. Le scénario est assez dirigiste, car il est destiné à des joueurs débutants et des PJ de petits niveaux (3-4), mais il demande une certaine maîtrise de l'improvisation du MJ, notamment pour les fréquentes scènes de dialogue. Il est possible de rajouter de l'adversité lors du voyage vers Foncalme ou dans la ville engloutie qui s'ouvre sur un immense complexe souterrain, non décrit ici.

Dans ce scénario, les PJ n'auront rien à gagner à court terme, mais tout à perdre. Ils n'en ressortiront pas plus riches et certainement plus pauvres. Ils vont rencontrer des créatures trop puissantes pour eux et ainsi découvrir que la fuite et la négociation sont parfois les seules armes efficaces. Cette aventure est donc à utiliser prudemment avec des débutants qui ne cherchent qu'à tuer des monstres et accumuler des trésors. En revanche, pour un MJ qui souhaiterait faire comprendre à son groupe que le jeu ne se résume pas à ça, *La mort à deux visages* constitue un bon outil.

Introduction

Synopsis

Après leur dernière aventure, les PJ arrivent à Port-Léger, une petite ville-État de la côte. Le roi gnome Natik le VIe a mis en place des lois fiduciaires qui imposent de déposer tout son argent à la banque royale, tenue par sa femme Philippine, en échange d'une monnaie de banque, la seule en circulation en ville. Les PJ déposent sans le savoir à la banque une pièce d'or à l'effigie d'un poisson bicéphale. Quel PJ regarde l'effigie gravée sur les pièces qu'il trouve dans un trésor ? Toujours sans le savoir, les PJ viennent de réveiller la fureur d'Adlauth'Vathalglar, un dragon rouge vivant sous la ville et « associé » à la banque royale. Les PJ sont sommés par la banquière, qui répercute l'ordre du grand ver, de se rendre dans les ruines d'où proviennent ces pièces, pour ramener le reste du trésor auquel elles appartiennent. La banquière omet, bien entendu, de parler du dragon… En réalité, les PJ vont se rendre dans une ville engloutie dans un lac, où une puissante créature à tête de poisson bicéphale, ennemie antique du dragon rouge, est enfermée depuis des siècles. Qu'ils triomphent ou pas de la créature, alors que les PJ s'extraient des ruines sous-marines, Adlauth ne manque pas de les attendre pour réclamer son dû, le trésor et sa vengeance. En effet, son ennemie s'est réfugiée sous l'eau, un élément qu'il déteste par-dessus tout, dans des souterrains étriqués qui lui sont inaccessibles.

L'Œil

Il s'agit d'une société secrète fondée quelques années après la chute de la cité de Foncalme par un conseil de sages des cités alentour. Nul ne sachant trop ce qu'il s'était passé (aucun survivant connu et personne ne connaît Adlauth), le conseil décida qu'il fallait interdire la zone à tout intrus pour ne pas déclencher un nouveau cataclysme. Le conseil décida aussi que rien de bon ne pouvait sortir du lieu. Une surveillance fut mise en place. Le traumatisme étant important, elle fut très appliquée pendant quelques décennies, avec une garnison permanente. Puis progressivement, la garnison fut allégée. Aujourd'hui, seul un simple gardien vit sur place de la pêche. Mais l'étrange disparition de ce dernier et l'arrivée d'une jeune femme, Bach, sur les lieux obligèrent l'Œil à placer une garde digne de ce nom, Hayat la félys. Ses ordres sont simples : tuer quiconque s'approche de la seule entrée accessible depuis la surface, une cabane de pêche, et faire disparaître quiconque découvrirait l'existence de l'ordre.

L'histoire

À une semaine de cheval au nord de Port-Léger, dans les monts d'Orient, la ville de Foncalme s'élevait dans le cratère d'un volcan éteint, bordé de lacs souterrains. Elle a joué un rôle majeur dans la région quelques siècles plus tôt, bénéficiant de ressources minières importantes. Ses mines d'or prolifiques approvisionnaient les terres à l'est du futur royaume d'Alarian, des territoires alors occupés par des petits royaumes. Bien évidemment, la présence d'or n'attira pas que les prospecteurs et les brigands, mais aussi un dragon rouge désireux d'amasser rapidement un trésor. Adlauth ignorait que la ville était sous la protection de Ayabzù, une puissante créature amphibie, et de ses adorateurs. Persuadée de ne jamais subir d'attaque depuis les airs, Foncalme ne possédait aucune défense aérienne, et lorsque Adlauth lança ses forces sur la ville, il en ravagea rapidement une partie. Ayabzù sortit de son repaire aquatique sous la ville et engagea le combat, aidée de ses adorateurs. Malgré sa jeunesse, le dragon était déjà puissant et le combat tourna en la défaveur de Ayabzù. Cette dernière envoya les habitants se réfugier au plus profond de la montagne, sur les rives du lac souterrain, et attira Adlauth au fond du cratère, dans les quartiers bas de la ville. Elle usa de charmes anciens pour inonder subitement le cratère et noyer la ville, essayant de piéger Adlauth. Son plan échoua, le dragon s'extrayant de l'eau in extremis, tandis que les habitants se retrouvaient piégés au fond du cratère avec Ayabzù. Adlauth tenta vainement de trouver une entrée vers le trésor de la ville. Il se résigna et alla s'endormir sous Port-Léger…

Quelques siècles plus tard, alors que la ville s'agrandissait, des travaux sous la banque mirent à jour la caverne du dragon qui se réveilla alors. Philippine, la banquière, fut contrainte de passer un marché avec lui : elle lui laissait l'or et les gemmes de la banque en charge (un immense trésor), et lui assurait la sécurité du trésor contre les voleurs. Le dragon, un peu paresseux, refroidi par la confrontation avec Ayabzù et encore léthargique, a décidé de se contenter de la situation pour quelques décennies et d'apprécier ce trésor acquis sans effort qu'il a trouvé à son réveil. Adlauth considère que cet or lui appartient et il ne concède qu'exceptionnellement à la banquière d'en récupérer une partie, toujours en échange de la promesse d'en avoir le double en retour. Sa mésaventure de jeunesse avec Ayabzù semblait loin (voir l'encadré sur ses motivations dans l'acte III), jusqu'à ce que les PJ rapportent une pièce perdue à l'effigie de la créature. Le souvenir de cet échec a piqué son orgueil démesuré et il veut savoir ce qu'il est advenu de son ancienne rivale. Ce sont les PJ qui vont partir sans le savoir enquêter pour le dragon.

Personne ne connaît la vérité sur le lac de Foncalme, mais dans la ville et aux abords du lac, une société secrète, l'Œil, veille sur ce lieu maudit et sur les environs, pour qu'aucune nouvelle catastrophe n'éclate.

Port-Léger et son système bancaire

Dans le cadre d'Alarian, Port-Léger se situe à l'est d'Alaëhn, juste au-delà de la frontière sud-est du Gramlin. Si votre campagne se situe dans un autre univers de jeu, la ville doit être suffisamment isolée pour que la région montagneuse au nord soit sauvage et que le voyage jusqu'à Foncalme ne soit pas de tout repos. Il est préférable que Port-Léger ait un régime financier indépendant, car c'est le point de départ du scénario. La loi impose de déposer toute monnaie et gemme à la banque en échange de bouts de parchemin portant le sceau de la ville et faisant office de monnaie. Bien sûr, ce système monétaire conduit à des prix élevés, arrondis vers le haut et la monnaie est rarement rendue. Celui pris en possession d'or, d'argent ou de gemmes voit son argent confisqué (définitivement) et doit rembourser en travaux d'intérêt général l'équivalent de la somme possédée.

Acte I – La ville

Scène 1 : La banque, première

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous arrivez à Port-Léger, une ville-État côtière. Après votre dernière expédition, vous vous dites qu'un peu de civilisation est bienvenu. Port-Léger est animée, avec beaucoup de transit commercial. Aux portes de la ville, la garde vous a intimé l'ordre de changer votre monnaie métallique contre du papier-monnaie à la Banque royale de Natik. Il est illégal de détenir de l'or, de l'argent ou des gemmes sur soi, et le sauf-conduit que l'on vous a remis ne vous permet que de vous rendre directement à la Banque. La banque est une bâtisse ronde en adobe, couverte de mosaïque de porcelaine verte et coiffée d'un dôme en or. Un bassin l'encercle et un petit pont conduit à une haute double porte en or. Que faites-vous ? »

Leurs armes doivent être laissées à un garde à l'entrée. Après la porte, un couloir sombre mène à une salle centrale ronde inondée de lumière provenant de vitraux. Plusieurs portes débouchent tout autour. La décoration est luxueuse, avec des moulures plaquées or, des dallages de marbre au sol et sur les murs, des lustres en cristal… Une sphère lumineuse flotte dans les airs et suit les PJ (*sphère de clairvoyance* pour espionner les visiteurs). Un troll monte la garde (contrôlé par un collier magique). Une employée halfeline désagréable, perdue derrière un énorme bureau, prend l'argent des PJ et leur donne avec dédain l'équivalent en monnaie de banque. Ils peuvent voir du coin de l'œil la petite silhouette d'une gnome les observer dans l'entrebâillement d'une porte. L'ensemble de cette scène sert à présenter les lieux aux PJ et à leur faire comprendre qu'ils ne récupéreront pas leur or par la force… Insistez bien sur cet aspect coffre-fort du lieu.



Comment attirer les PJ à Port-Léger ?

Pour que le scénario fonctionne bien, les ingrédients suivants sont conseillés : les PJ ont gagné beaucoup d'or au cours de leurs dernières aventures. Ainsi, ils seront attachés à leur magot et seront d'autant plus contraints par le marché de Philippine. Ils ont besoin d'un service (un forgeron prestigieux, une école de magie exceptionnelle, un temple... À vous de piquer leur curiosité) qui ne se trouve que dans cette ville.



En sortant de la banque, la garde les attend pour les fouiller. Un tremblement de terre secoue alors l'établissement. Adlauth vient de découvrir la pièce. Il laisse éclater sa fureur sur les murs de son antre et ordonne à Philippine d'envoyer ses gardes dans les ruines. Dehors, les gardes sont aussi étonnés et apeurés que les PJ par le « tremblement de terre ».

Les PJ vont découvrir la ville pendant le reste de la journée, notamment pouvoir se renseigner sur les offres d'emploi disponibles (voir en marge les rumeurs qui circulent). C'est en début de soirée que la garde royale viendra les chercher pour les escorter jusqu'à la banque, une nouvelle fois… Sans leur donner la moindre explication. Leurs armes ne leur sont pas ôtées, ce qui devrait les rassurer.

Scène 2 : La banque, deuxième

Lorsque les PJ arrivent à la banque, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« La garde royale vous prend vos armes et, d'un air agressif, vous fait signe d'entrer. Vous êtes reçus dans le même hall. La gnome que vous avez aperçue tout à l'heure est assise sur un haut fauteuil. Elle porte une robe en velours vert brodé d'or, un châle en soie sur les épaules et des boucles d'oreille qui valent largement tout l'or que vous avez déposé. Elle a une cicatrice au visage qu'elle dissimule avec sa main en parlant. Le troll vient se placer derrière vous, une énorme masse à la main. « Où avez-vous trouvé cette pièce ? « dit-elle, en montrant la pièce à la tête de poisson bicéphale. Que faites-vous ? »



Philippine

L'interrogatoire est pressant (avec menaces d'emprisonnement, de bannissement, voire d'exécution…), mais étrangement poli. Philippine met longtemps à accepter que les PJ ne connaissent pas l'origine de la pièce. Elle leur explique alors qu'elle est collectionneuse de pièces rares et qu'elle cherche cette série complète depuis des décennies. Elle leur propose une somme très correcte pour se rendre dans des ruines où pourrait se trouver une grosse partie du trésor, « à seulement quelques jours de cheval, sur les bords d'un charmant lac d'altitude ». Elle leur fournit une carte pour trouver l'emplacement du lac. Si le groupe ne compte aucun PJ capable de se diriger, elle propose les services du pisteur royal (de toute façon, celui-ci suivra discrètement le groupe, mais ne leur viendra jamais en aide ; profil d'Éclaireur, *Créatures & Oppositions*, p. 333 ou si vous jouez en *CO Fantasy*, un rôdeur de niveau 4. Elle propose tout l'équipement nécessaire (vivres, chevaux, équipement classique), ainsi qu'un coffret magique sans fond pour ranger le trésor, « c'est tellement plus pratique qu'un gros sac ! ». Tout le long, elle parle comme s'ils avaient déjà accepté et, pour les décider, elle utilise tout son charme et sa sympathie, minimisant les risques et acceptant qu'ils gardent tout autre trésor découvert. S'ils refusent, elle les menace à nouveau. Dans tous les cas, elle garde en « otage » leur argent. Elle ne parle pas du dragon et ne connaît pas le reste de l'histoire.

Mais pourquoi les PJ ? Adlauth pense que les PJ, ayant eu la pièce en main, connaissent Foncalme ; il a donc demandé à Philippine de les envoyer eux. La gnome n'a aucune envie de négocier avec lui ni de risquer la vie de ses hommes ; envoyer des étrangers lui convient très bien. Et elle pense ainsi pouvoir garder leur pécule laissé à la banque.

Un trésor ?

Le trésor n'existe pas. La pièce rapportée par les PJ faisait partie de la monnaie en circulation à Foncalme à cette époque. Les pièces, devenues rares, sont dispersées un peu partout dans le monde. Sur place, il n'y a que quelques pièces éparses sur des cadavres. Elles ne valent pas plus que leur poids en or (éventuellement un peu plus auprès d'un vrai collectionneur, mais les numismates avertis se comptent sur les doigts d'une main). Par contre sur place, il y a des morts encore un peu vivants, et une énorme créature qui ne supporte plus d'être dérangée...



Des rumeurs à Port-Léger

- La statue du colosse sur le port a été offerte par un sculpteur géant des tempêtes. Tout étranger venant à Port-Léger doit faire une offrande à la statue ou risquer la tempête lors de son prochain voyage. La rumeur vient de la guilde de voleurs qui récupère les offrandes.
- Il vaut mieux éviter le quartier des fleurs, des enlèvements sont fréquents. Les victimes seraient revendues comme esclaves au Rhagarron.
- Philippine est une sorcière doppleganger qui se fait passer pour une gnome. Elle a même trompé le roi, aveuglé par l'amour.
- La garde met de l'argent dans les poches des étrangers pour les faire arrêter et leur donner ensuite des amendes.

Un fond de vérité dans tout ça ?

Scène 3 : Glaner des informations

Une fois les arrangements pris, les PJ sont conduits à la sortie et peuvent rentrer à leur auberge. Ils doivent quitter la ville le lendemain et ils ont loisir le matin de se renseigner sur Philippine, la banque et les ruines. En cherchant au bon endroit, et en réussissant les jets adéquats (un peu d'argent peut faire baisser le DD du jet), ils obtiennent les renseignements suivants :

- **Passant blasé (n'importe quel quartier)** : « Philippine est l'épouse du roi, mais méfiez-vous, c'est une femme cupide et ambitieuse ! » (DD 10)
- **Employé zélé (hôtel des monnaies, haute ville)** : « Ah oui, c'est Philippine qui a mis en place ce système bancaire ingénieux ! Et c'est une femme d'affaires hors pair. Elle est prête à tout pour faire rayonner sa ville jusqu'en Alarian. Merci à elle ! » (DD 15)
- **Homme d'entretien discret (hôtel des monnaies) :** « Monseigneur, quelques pièces pourraient me rafraîchir la mémoire… Gabéloc, son comp-

table, n'est pas tout rose. Il ferait des voyages fréquents dans la ville voisine, concurrente directe de Port-Léger. » (DD 20)

» **Archiviste gâteux (archives royales, haute ville)** : moyennant une forte somme (et DD 20), un vieil archiviste accepte de raconter une partie de l'histoire de Foncalme sans jamais citer son nom, uniquement en la nommant « la ville du lac ». Il explique qu'elle a été engloutie sans raison du jour au lendemain. Il oublie tout et ne finit jamais ses phrases. La conversation devient vite insupportable.

» **Aubergiste confident** : « Oh vous savez, Philippine s'est fait des ennemis puissants, notamment chez les drapiers, une guilde très influente dans la région. » (DD 15)

» **Client de l'auberge qui se mêle de tout :** « Le pic de Hautemort ? Personne ne va là-bas, il n'y a rien. À plus de 2 000 m d'altitude en cette saison, il y a de quoi y laisser ses bourses ! » (DD 10)

» **Voleur rançonneur (bas-fonds) :** « Philippine ne collectionne pas les pièces rares, elle est simplement intéressée par le pouvoir que lui procure l'argent, rien d'autre. » (DD 20) « J'en sais un peu plus, contre quelques pièces… Elle finance des guildes de voleurs dans d'autres villes pour déstabiliser l'économie locale. » (DD 25)

» **Mendiant famélique (le port) :** « Les ruines sont connues de quelques voleurs, mais elles sont englouties. Personne n'y va, il n'y a rien à trouver en surface et les quelques curieux qui ont plongé ne sont jamais revenus. » (DD 20)

» **Vieux loup de mer (taverne du port)** : « Une organisation secrète, l'Œil, surveille les ruines à ce qu'on m'a dit. Personne ne sait pourquoi, mais vaut mieux pas traîner là-bas. » (DD 25). En sortant de la taverne, les PJ entendent une dispute dans la taverne et voient le marin se faire poignarder dans l'échauffourée par un halfelin qui disparaît dans la foule.

» **Tailleur de pierre occupé (quartier artisan) :** « Ouais, y'a bien des rumeurs qui disent que les ouvriers qui travaillaient sous la banque ont tous disparu à la fin des travaux, mais les rumeurs, moi… » (DD 20)

Beaucoup de ces éléments n'ont rien à voir avec l'affaire qui intéresse nos PJ. Ils sont là pour fournir des fausses pistes et des axes de jeu pour de prochaines aventures sur place. Durant l'enquête, les PJ sont suivis par un garde royal qui ne se cache pas (test de Sagesse passif, Perception, DD 10) (un test de SAG difficulté 10 si vous jouez en *CO Fantasy*) et par un homme vêtu de noir (DD 20), un membre de l'Œil.

Aucun renseignement à propos du dragon ne filtre en ville. La seule personne au courant est Olaf, un ouvrier qui a assisté au pacte passé entre Philippine et Adlauth. Tous les ouvriers travaillant sous la banque ont été dévorés par le dragon, sauf Olaf qui a réussi à fuir. Il se terre dans les bas-fonds et sa tête est mise à prix. Libre à vous d'exploiter plus avant cet élément.

Et si les PJ fuient sans se rendre au lac ?

Il semble bien improbable que les aventuriers fuient la ville en laissant définitivement leur fortune à Port-Léger. Toutefois, dans ce cas, le pisteur royal avertit rapidement Philippine qui passe l'info à Adlauth. La réaction du dragon est à la hauteur de sa rage. Il peut rattraper les PJ, mais le rebondissement final du scénario n'aurait plus lieu. À vous de gérer cette rencontre en prenant en compte le fait qu'il tient à sa vengeance, qu'il déteste être trompé (même si lui ment systématiquement), et qu'il sait être très persuasif. C'est certainement la première rencontre avec un dragon pour les PJ, et même si c'est un jeune dragon, il est plus qu'impressionnant.

Plus probablement, Adlauth dira à Philippine d'envoyer sa garde royale pour les remettre dans le droit chemin…



Acte II – Le lac de Jade

Scène I : Le trajet et l'incendie

Aucune route ne va jusqu'au lac. La carte, dessinée par Philippine, indique sommairement la direction à partir de la ville. Vous pouvez utiliser les règles d'aventures en milieu sauvage si vous désirez agrémenter le voyage des PJ (orage ou vent violent, village de goblinoïdes, ruines abandonnées que les PJ pourraient prendre pour les ruines en question…). Les points mentionnés sur la carte sont les suivants :

» **Rochebois** : à deux jours au nord. Une route de terre mène à ce petit hameau niché au creux de collines boisées. Le chemin est en pente douce le premier jour, puis un peu plus cahoteux lorsqu'il entre dans les bois. Cette partie est sans danger. Les monstres errants y sont rares. Les PJ peuvent faire halte dans le hameau pour la nuit. Une grange et un repas leur sont fournis en échange de quelques pièces. Ils peuvent apprendre qu'une tribu orque aurait élu domicile non loin du col de Hautemort, prochaine étape du périple (rumeur ?).

» **L'incendie :** L'Œil cherche à faire renoncer les PJ, ou au moins à les ralentir. S'ils passent la nuit dans la grange, au petit matin, deux membres, déguisés en paysans, bloquent la porte du local (test de Sa-

gesse, Perception, DD 20, si un PJ monte la garde) et jettent des torches enflammées à l'intérieur. Le feu prend vite. Sortir de la grange est facile (par l'étage, test de Dextérité, DD 10, 1d6 dégâts de chute en cas d'échec ; ou en défonçant la porte, test de Force, DD 15), mais faire sortir les chevaux et les bêtes affolés le sera un peu plus. Si l'incendie n'est pas éteint en d10 rounds (trois jets de Dextérité réussis, DD 15), le feu embrase la maison voisine où dort une famille. Improvisez une scène de sauvetage de l'enfant bloqué à l'étage, si nécessaire. À ce stade, les PJ doivent penser que les paysans sont les responsables. Entretenez le doute. Un test de Sagesse (Survie) DD 15 permet de découvrir des traces de chevaux à l'extérieur du village. Un résultat de 20 ou supérieur permet aux PJ d'évaluer qu'ils étaient deux. Elles partent en direction du nord, mais se perdent dans la rocaille. Un troisième membre de l'Œil peut profiter de la diversion de l'incendie ou de la recherche de traces pour couper les sangles des selles de leurs chevaux (test de Sagesse passif, Perception, DD 25). Si les aventuriers dorment à la belle étoile, seules les sangles seront coupées (appliquez les mêmes DD).**Saboteur de l'Œil** : profil Membre de secte, *Créatures & Oppositions*, p. 337, et remplacez Religion par Discrétion.

» **Col et pic de Hautemort** : deux jours de plus. Après Rochebois, les routes deviennent de simples sentiers (tests de Sagesse, Survie, DD 15, avec les modificateurs éventuels selon la météo, pour ne pas se perdre et rallonger le trajet d'une journée). L'altitude monte rapidement pour atteindre les 2 000 m au niveau du pic. Ce dernier est un point de repère facile : il ressemble à une silhouette tenant une faux à la main (avec beaucoup d'imagination…). Les créatures errantes sont fréquentes (10 % de chance de rencontre par jour, table de rencontres aléatoires en Montagnes du *Cadre de campagne et conseils au MJ*, p. 93). Les PJ ne trouvent aucun refuge pour passer la nuit, hormis des pins.
» **Hauts plateaux et lacs** : trois jours de route. Une fois le col passé, la région se transforme en hauts plateaux venteux et vallées boisées. De nombreux lacs s'enchaînent. En suivant le nord à partir du col, les PJ arrivent en vue du lac de Jade. Durant ces trois jours, des tests passifs de Sagesse (Perception, DD 15) (des tests de SAG (perception) difficulté 15 en *CO Fantasy*) permettent de se sentir observés. Sur un résultat de 20 ou supérieur, un PJ voit une silhouette féline se glisser derrière un rocher avant de disparaître. Aucune trace au sol. Il s'agit de Hayat Viśvá, une félys membre de l'Œil, en charge de surveiller la zone (voir Acte II, scène 2). Elle a été prévenue de l'arrivée du groupe, mais n'intervient pas tant qu'ils ne s'approchent pas des ruines.

L'incendie

Si vous jouez en *CO Fantasy*, utilisez ce paragraphe :

L'Œil cherche à faire renoncer les PJ, ou au moins à les ralentir. S'ils passent la nuit dans la grange, au petit matin, deux membres, déguisés en paysans, bloquent la porte du local (test de SAG (perception) difficulté 20, si un PJ monte la garde) et jettent des torches enflammées à l'intérieur. Le feu prend vite. Sortir de la grange est facile (par l'étage, test de DEX difficulté 10, 1d6 DM de chute en cas d'échec ; ou en défonçant la porte, test de FOR difficulté 15), mais faire sortir les chevaux et les bêtes affolés le sera un peu plus. Si l'incendie n'est pas éteint en d10 tours (trois jets de DEX réussis, difficulté 15), le feu embrase la maison voisine où dort une famille. Improvisez une scène de sauvetage de l'enfant bloqué à l'étage, si nécessaire.

À ce stade, les PJ doivent penser que les paysans sont les responsables. Entretenez le doute. Un test de SAG (pister) difficulté 15 permet de découvrir des traces de chevaux à l'extérieur du village. Un résultat de 20 ou supérieur permet aux PJ d'évaluer qu'ils étaient deux. Elles partent en direction du nord, mais se perdent dans la rocaille. Un troisième membre de l'Œil peut profiter de la diversion de l'incendie ou de la recherche de traces pour couper les sangles des selles de leurs chevaux (test de SAG (perception) 25).

Si les aventuriers dorment à la belle étoile, seules les sangles seront coupées (appliquez les mêmes difficultés).

Saboteur de l'Œil : profil Bandit, *CO Fantasy* p. 235.

L'arrivée au lac de Jade

Lorsque les PJ arrivent au lac, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

> *« Après avoir gravi une pente escarpée, vous arrivez sur une crête d'où vous découvrez un lac qui étale à perte de vue des eaux calmes. Pas une vague, pas un brin de vent dans la cuvette, comme si l'air lui-même était mort. Les abords du lac sont boisés de pins et de nombreuses falaises plongent directement dans l'eau.*

À un ou deux kilomètres, vous distinguez le sommet d'une tour qui émerge du lac, et ce qui pourrait être une cabane à côté. Que faites-vous ? »

Le terrain est difficile sur les bords du lac (ruisseaux, boue, roche friable…) et il est dur de le longer en continu (test de Dextérité, DD 15 ou 1d3 dégâts de chute) (test de DEX difficulté 15 si vous jouez en *CO Fantasy* ou 1d3 DM de chute). La nuit, les moustiques sont extrêmement agressifs (sans danger, mais ils empêchent de dormir).
Deux endroits méritent l'attention des PJ : une cabane de pêcheur où vit Bạch Thùy, une jeune femme ayant fui sa famille et vivant de pêche, et le repaire de Hayat, une grotte enterrée à une centaine de mètres de là. À vous de décider vers quelle zone les PJ arrivent en premier. Hayat les attaque lorsqu'ils s'approchent de la cabane de Bạch Thùy ou à la sortie de son repaire s'ils le découvrent.

Scène 2 : La planque de Hayat

Reportez au plan, page 62 de ce scénario.

Un test de Sagesse (Perception), DD 15 ou passif DD 20, permet de repérer des traces dans la boue. Suivre ces pas est difficile (test de Sagesse, Perception, DD 20), mais ils mènent à un monticule de terre. Des branchages dissimulent l'entrée d'une grotte enterrée (test de Sagesse, Perception, DD 15). L'entrée est piégée. Le dispositif consiste tout d'abord en un fil qui déclenche une arbalète sur pied qui tire un carreau lorsque les branchages sont ôtés (1d10 dégâts perforants ; test de Sagesse, Perception, DD 15 pour le détecter ; test de Dextérité, DD 18, pour éviter le carreau). Ce premier piège est destiné à détourner l'attention des intrus, à faire croire que le danger est écarté. Le vrai piège est un deuxième fil tendu au sol qui déclenche la chute d'une herse d'empalement (test de Sagesse, Perception, DD 20 pour le détecter, sinon 2d6 + 4 dégâts perforants ; test de Dextérité, DD 20, pour éviter).

L'odeur d'humus et de terre est très forte dans la grotte. Cette dernière ne contient pas grand-chose : l'arbalète sur pied du piège, un lit de branchages et de feuilles recouvert d'une couverture de laine, deux caisses de vivres (qui n'ont que quelques jours, Hayat est approvisionnée), une malle à vêtements devant un judas (trou aménagé dans la roche, en direction de la cabane de Bạch) et un coffre dans un coin. Hayat préfère vivre à l'extérieur et ne vient ici que lorsque le temps est mauvais. Le coffre contient des armes de secours (épée courte, carquois et flèches) et une cotte de maille flambant neuve. Dans un double fond (test de Sagesse, Perception, DD 20) se trouve une chevalière en argent gravée d'un œil stylisé (le symbole de l'ordre, 50 po). Hayat ne la porte que lorsqu'elle se rend au siège de l'ordre, elle ne supporte pas de porter de bagues.

La planque de Hayat

Si vous jouez en *CO Fantasy*, utilisez ce paragraphe :

Un test de SAG (perception), difficulté 15, permet de repérer des traces dans la boue. Suivre ces pas est difficile (test de SAG (pister), difficulté 20), mais ils mènent à un monticule de terre. Des branchages dissimulent l'entrée d'une grotte enterrée (test de SAG 15). L'entrée est piégée. Le dispositif consiste tout d'abord en un fil qui déclenche une arbalète sur pied qui tire un carreau lorsque les branchages sont ôtés (1d10 dégâts perforants, test de SAG (perception) 15 pour le détecter, test de DEX 18 pour éviter le carreau). Ce premier piège est destiné à détourner l'attention des intrus, à faire croire que le danger est écarté. Le vrai piège est un deuxième fil tendu au sol qui déclenche la chute d'une herse d'empalement (test de SAG 20 pour le détecter, sinon 2d6 + 4 DM ; test de DEX 20 pour éviter).

L'odeur d'humus et de terre est très forte dans la grotte. Cette dernière ne contient pas grand-chose : l'arbalète sur pied du piège, un lit de branchages et de feuilles recouvert d'une couverture de laine, deux caisses de vivres (elles n'ont que quelques jours, Hayat est approvisionnée), une malle à vêtements devant un judas (trou aménagé dans la roche, en direction de la cabane de Bach) et un coffre dans un coin. Hayat préfère vivre à l'extérieur et ne vient ici que lorsque le temps est mauvais. Le coffre contient des armes de secours (épée courte, carquois et flèches) et une cotte de maille flambant neuve. Dans un double fond (test de SAG (perception) 20) se trouve une chevalière en argent gravée d'un œil stylisé (le symbole de l'ordre, 50 pa). Hayat ne la porte que lorsqu'elle se rend au siège de l'ordre, elle n'aime pas porter de bagues.



Hayat, gardienne du lac

Félys au pelage blanc rayé de beige, Hayat a l'allure d'une tigresse musculeuse. Sa queue et ses oreilles sont coupées, mutilations rituelles de la tribu humaine dans laquelle elle a été élevée. Elle a une boucle d'or sur la lèvre supérieure qui se poursuit par une cicatrice visible par l'absence de poils. Elle porte une armure de cuir

couverte d'une peau d'ours et une épée courte de belle facture (100 po, ou 100 pa si vous jouez en *CO Fantasy*).

Motivations et réactions

Hayat est totalement dévouée à l'ordre et prend son rôle de gardienne très au sérieux. Elle n'a aucun scrupule à se défaire d'étrangers et son passé l'a rendue peu encline à la compassion. Elle s'est toutefois prise d'affection pour Bạch qu'elle surveille quotidiennement et ne fera rien qui mette sa vie en danger. En conséquence, elle est tiraillée entre son devoir et ses sentiments. Dans la première moitié des évènements (arrivée des PJ, découverte de Bạch et de la planque, recherche de l'entrée, exploration du sanctuaire…), elle est un véritable ennemi. Elle repère les PJ dès leur arrivée, mais n'attaque pas frontalement et préfère tendre une embuscade (attaques à l'arc en se déplaçant, avant de leur sauter dessus depuis un arbre). De plus, Hayat n'est pas suicidaire et préférera fuir plutôt que de mourir au combat, ou rusera en implorant grâce, avant de fuir pour revenir à la charge plus tard. Elle a différentes caches autour du lac avec des potions de soins. Elle doit être un adversaire redoutable par sa ténacité et son astuce. Si un des PJ meurt ou s'ils sont en trop mauvaise posture, Bạch Thùy interviendra en criant à l'aide (même si elle sait très bien qu'il n'y a personne alentour), ce qui aura pour effet de faire fuir Hayat. À l'inverse, si les PJ sont vraiment trop nombreux ou trop bien préparés, Hayat peut être accompagnée d'un autre membre de l'Œil (profil de l'Espion, *Créatures & Oppositions*, p. 334) (profil de l'assassin mineur, page 279 de *CO Fantasy*) qui se bat jusqu'à la mort et n'hésite pas à mettre la vie de la pêcheuse en danger.

Toutefois, Hayat ignore qu'une créature comme Ayabzù se trouve sous le lac et qu'un dragon est responsable de la situation. Dès qu'elle le découvre, elle est aussi perdue que les PJ et ne sait plus comment réagir face à des évènements qui la dépassent. Elle est courageuse, mais clairement pas prête à affronter de telles créatures. Jouez-la en proie à un conflit intérieur, changeant de comportement en fonction des situations. Elle peut ainsi aider les PJ à fuir du sanctuaire qui s'écroule ou les cacher à l'arrivée du dragon, même si elle a cherché à les tuer juste avant. Elle peut aussi rester sagement cachée pour observer l'épilogue. Dans tous les cas, elle ne cherche plus à tuer les PJ qui possèdent des renseignements intéressants sur ce qui se trouve au fond du lac. Elle peut éventuellement essayer de capturer l'un d'eux pour le ramener à l'Œil et l'interroger, ou partir prévenir son ordre qui recherchera alors les aventuriers pour s'assurer qu'ils ne divulguent pas ce qu'ils ont vu. L'ordre peut les engager pour aller sceller les portes à nouveau, ou bien en mission diplomatique pour parlementer avec Ayabzù.

Hayat Viśvá, voleuse niveau 8

Félys de taille M, Loyal Neutre, à tendance Mauvaise

Classe d'armure 14 (armure de cuir)
Points de vie 44 (8d8 + 8)
Vitesse : 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	12 (+1)

Compétences Discrétion +6, Investigation +6, Perception +7, Perspicacité +4, Persuasion +5, Tour de passe-passe +4, Supercherie +5
Sens Perception passive : 16
Langues commun et orc
Dangerosité 3 (700 XP)

Capacités

Action fourbe. À chacun de ses tours, Hayat peut utiliser une action bonus pour effectuer l'action *Se précipiter*, *Se désengager* ou *Se cacher*.
Attaque sournoise (1/tour). Hayat inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires quand elle touche une cible avec une attaque d'arme et si elle est *avantagée* lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé et que Hayat n'est pas *désavantagée* lors du jet d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Hayat réalise deux attaques au corps à corps.
Épée courte. *Attaque au corps à corps* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de poison.
Griffes. *Attaque au corps à corps* : +6 au toucher, allonge 1 m, une cible. *Touché* : 3 (1d3 + 2) dégâts tranchants.
Arc long. *Attaque à distance* : +6 au toucher, portée 45-200 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Conversion CO Fantasy

Hayat Viśvá, Assassin félys

Assassin majeur, *CO Fantasy* p. 279.

Scène 3 : La cabane de Bach Thùy

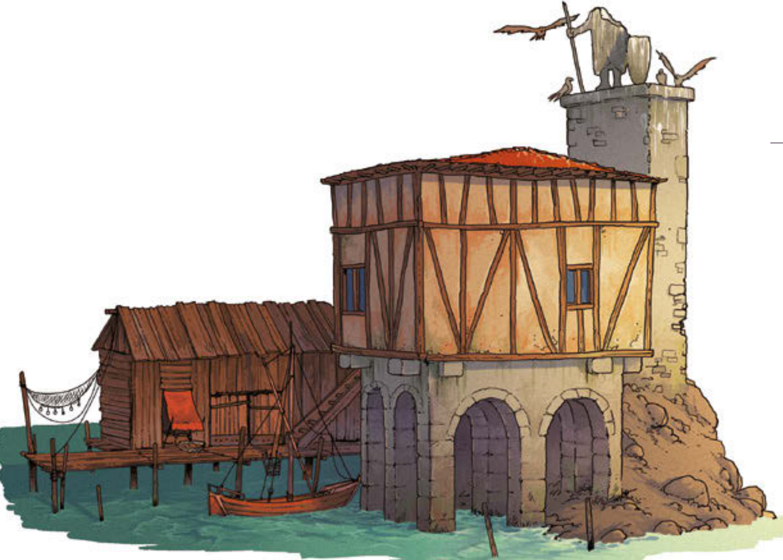
Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

> *« À une dizaine de mètres de la rive, un rocher abrite les vestiges d'une fine tour et le début de ce qui aurait pu être un pont de pierre. Au sommet de cette tour, ou plutôt de cette cheminée, se dresse la statue d'un soldat portant lance et bouclier. Il manque la tête et le haut du buste et les oiseaux l'ont largement recouverte de guano, masquant complètement ses armoiries. Sur les restes du pont est construite une maisonnette de bois et de chaux. Elle semble récente à en juger par son bon état qui contraste avec la vétusté des éléments en pierre. Un ponton et une cabane de pêche complètent l'ensemble, et sont, eux, bien mal en point. Une barque est amarrée au ponton. Que faites-vous ? »*

C'est là que vit Bạch Thùy, une femme d'une vingtaine d'années aux traits orientaux, qui s'est perdue bien loin de chez elle (voir plus bas). Si elle aperçoit les PJ en premier, elle part en courant et se barricade dans sa maison. Si ce sont eux qui la surprennent, elle essaie de s'enfuir, terrorisée. Dans les deux cas, les PJ devront faire preuve de beaucoup de diplomatie pour gagner sa confiance (test de Charisme, Psychologie, DD 20) (Test de CHA difficulté 20 si vous jouez en *CO Fantasy*), car elle est persuadée qu'ils sont envoyés par sa belle-famille pour l'enlever (voir plus bas). Lors de sa fuite, elle peut tomber à l'eau, une bonne occasion pour les PJ de la sauver et de se donner un capital confiance.

Ses horaires

La pêcheuse part mettre ses filets à l'aube. Elle se promène ensuite sur les bords du lac une partie de la matinée, puis retourne à sa cabane pour manger une soupe de racines. Elle relève ses filets ensuite, et fait une sieste d'une heure. L'après-midi, elle aime bricoler dans sa maison ou méditer aux abords. Elle se couche dès la tombée de la nuit.



La maison

La cabane de pêche accolée au ponton ne contient rien d'intéressant (vieux filets, barils de poisson pourri…). L'accès à la maison se fait par un escalier sur le ponton. La porte n'est fermée que la nuit, quand Bạch dort. Le reste du temps, la porte n'est que poussée, la pêcheuse étant persuadée d'être seule sur des dizaines de kilomètres à la ronde.

La porte débouche dans la salle principale. Elle est haute de plafond, avec une échelle qui monte au grenier (rempli de caisses et de tonneaux). Le mobilier est simple. Bạch a récupéré la plupart des choses dans un village abandonné à quelques lieux de là. L'odeur de poisson est presque insupportable pour ceux qui ne sont pas habitués. Un grand lit avec une moustiquaire occupe une partie de la salle et quelques meubles en piteux état sont poussés dans un coin. Une poterie ancienne est posée sur une table (avec dessinée dessus, la tête d'une créature amphibie bicéphale).

À l'opposé de l'entrée, le seul mur de pierre de la salle est partiellement effondré et donne sur un conduit mal dissimulé par des planches. Ce passage a été mis au jour récemment par Bạch. Dans le conduit qui descend, il reste quelques morceaux de métal (une ancienne échelle) et un jeu de poulie. Bạch a jeté une corde qui descend.

Il s'agit de la seule entrée émergée vers la ville d'en bas. Les aventuriers n'étant pas équipés pour aller sous l'eau, il y a fort à parier qu'ils opteront pour cette voie. Si jamais ce n'est pas le cas, il suffit de faire déboucher les autres entrées plus ou moins au même endroit. Notez aussi que s'ils barricadent la porte de la maison, ils ne seront pas dérangés dans leur exploration souterraine par Hayat (si elle est encore en vie). Autrement, ils risquent d'avoir de la visite…

Quelles informations obtenir ?

Une fois en confiance, Bạch leur explique qu'elle vient d'un pays très à l'est, sûrement à plusieurs mois de marche. Elle a oublié. Elle a fui sa famille qui voulait la marier de force et est arrivée là il y a quelques années. À en juger par son âge, elle a fait ce long voyage alors qu'elle avait à peine une quinzaine d'années. Elle ne s'éternise pas sur les détails de sa vie d'avant. Elle vit ici depuis et est très heureuse.

Si les PJ la questionnent sur le lac et les ruines, elle leur donne les réponses suivantes :

Bach Thùy

Humanoïde (humaine) de taille M, Loyal Bon
pêcheuse débrouillarde
La vingtaine, petite brune menue, aux traits orientaux. Très souriante lorsqu'elle est en confiance. D'autant plus qu'elle n'a croisé personne depuis des années.
Elle porte des habits d'enfant qu'elle a ajustés à sa taille et un couteau de pêche à la ceinture, mais elle aurait beaucoup de mal à s'en servir. Bach est très astucieuse et débrouillarde, mais peu téméraire. Elle a survécu justement en évitant de se mettre en danger.
Profil de Roturière, *Créatures & Oppositions*, p. 338, avec Intelligence, Sagesse et Charisme à 13.

Conversion CO Fantasy

Profil de Gamin, *CO Fantasy*, p. 278, (avec CON, INT, SAG, CHA +1).



- Il n'y a pas de ruines en surface aux alentours hormis à quelques lieux, mais il s'agit d'un hameau. Elle l'a entièrement fouillé, il n'y a rien.
- Elle a découvert des ruines, mais sous l'eau ! Il y en a à plusieurs endroits, elles semblent être partout sous le lac. Ne sachant pas nager, elle n'a pas cherché à s'y aventurer.
- Elle a déjà sorti de l'eau, ou plutôt du ventre de poissons, des pièces comme celle décrite par les PJ. Elle les cache dans un pot sur une étagère. Elles sont en or et en argent. Elle veut bien les échanger contre de la viande (elle sera comme une enfant devant une friandise).
- L'une des pièces, en platine, a une forme triangulaire. Elle n'en parlera que si on le lui demande explicitement. Ce qu'elle ne sait pas, c'est qu'il s'agit d'une clé, non d'une pièce (voir Acte III, scène 1, « Les suivants »).
- Elle a aussi trouvé des céramiques, comme la poterie sur la table. Tout ce qu'elle trouve est frappé à l'effigie d'un poisson bicéphale.
- Pour le conduit, elle prétend creuser simplement pour agrandir sa maison. Si un test de Charisme (Psychologie) DD 20 (Test de CHA difficulté 20 si vous jouez en *CO Fantasy*) est réussi, elle avoue avoir découvert des salles, dont certaines inondées. Elle a exploré une demi-douzaine de pièces vides et a découvert un squelette, mais elle n'a pas osé y toucher. Une « créature au regard de mort » est apparue et elle a fui. Elle n'est plus jamais redescendue. En réalité, elle n'a exploré qu'une seule salle et le début d'un tunnel naturel, mais elle ne veut pas passer pour une froussarde.

Acte III – La ville engloutie

Scène 1 : Le sanctuaire sous-marin

Que les aventuriers descendent par le conduit de la maison ou accèdent aux ruines depuis une entrée immergée (créez-en où vous désirez), faites en sorte que les tunnels inondés débouchent à la salle 1. Vous pouvez demander des tests de Constitution, DD 15, pour franchir les zones inondées. Ces tunnels sont d'anciens conduits de lave dont le sol poli montre qu'ils ont été empruntés pendant longtemps. Ils servaient de couloirs d'accès à des habitations troglodytes. L'effondrement de certains a ouvert des passages vers une zone souterraine émergée de la ville : le « sanctuaire » de Ayabzù.

Ce sanctuaire est l'édifice le plus accessible, car celui le plus en hauteur (la cheminée sur l'îlot de la pêcheuse est une partie de son toit). Construit sur de nombreux niveaux, il est également le plus profond, descendant au plus bas de la ville. Creusé dans la montagne pour relier les lacs souterrains à la surface, il possédait une entrée à chaque niveau de la ville (qui en comptait une dizaine). Ici, seul est décrit le niveau supérieur du sanctuaire, le seul encore partiellement à l'air libre et accessible aux



L'histoire du sanctuaire

Le sanctuaire est un complexe qui s'enfonce profondément sous la montagne et rejoint le lac souterrain où vivait Ayabzù. Quand la ville s'est construite, des bâtiments ont relié la partie souterraine du sanctuaire à la surface. Il s'agit de petits édifices simples où les habitants venaient méditer ou discuter. D'impressionnantes portes d'airain ferment l'accès au lac. C'est derrière elles que les habitants se sont enfuis sous la montagne quand Ayabzù a inondé la ville. Les portes ont été fermées afin de retarder l'inondation à l'intérieur et permettre aux gens de rejoindre le lac souterrain. Les habitants ont trouvé de quoi vivre sous terre et ne sont jamais remontés à la surface.



Planque Felys
Coffre
Caisses de provisions
Paillase
Portes d'Airain
Malle de vêtement
Piège
9
10
8
«judas»
pour observer la
cabanne de pêche
entrée dissimulée derrière
des branchages
7
5
4
3
2a
6
2
Le Sanctuaire
sous-marin
Vers la surface ?
1
O
N
E
S
Zones partiellement inondées

PJ avec leur équipement. Si vous désirez débuter un méga-donjon une fois leurs mésaventures terminées, c'est un bon point d'entrée.

Sauf précision contraire, le sol est couvert de dalles rendues glissantes par la mousse en de nombreux endroits. Les murs maçonnés sont très largement fissurés. Des craquements inquiétants dans la roche mettent les nerfs à rude épreuve. Des infiltrations perlent de partout, et le sol est recouvert d'eau et de morceaux de plafond. Les portes en bois sont gonflées par l'humidité et freinent l'ouverture. Aucune créature ne vit dans les parties inondées, mais les PJ doivent être stressés à l'idée d'y mettre les pieds (bulles qui remontent, frémissements de la surface, bruits étranges…).

Les suivants de Ayabzù. Cinq d'entre eux ont eu la lourde tâche de fermer les portes d'airain de ce niveau (voir salle 10). Ils sont morts lors de l'inondation, mais l'énergie des lieux les a maintenus en vie, sous la forme de Zombis (voir Zombi, *Créatures & Oppositions,* p. 290 ou *CO Fantasy* page 277). Ils portent encore leur toge bleue, dégradée par le temps. Traînant dans les zones inondées, ils dégoulinent d'eau croupie et sont très malodorants (un test de Sagesse passif, DD 20, s'ils sont à moins de 3 m, pour les sentir). Ils ne portent aucun signe religieux, Ayabzù l'interdisant, car elle ne se considérait pas comme une divinité. Certains possèdent une des clés des grandes portes d'airain : une pièce de platine triangulaire, à l'effigie du poisson bicéphale. L'une des clés a été retrouvée par Bạch en salle 1.

1. Salle vide. En descendant depuis la maison de Bạch, les PJ débouchent dans cette petite salle carrée. Le sol dallé est recouvert de terre tombée du plafond, qui s'effrite dangereusement. Les travaux de déblaiement de Bạch ont fragilisé la structure et de l'eau s'infiltre abondamment. Sur le sol, des céramiques brisées et des objets courants (boucle de ceinture, chaussures, lanterne, bourse…) témoignent d'une fuite précipitée. Sur le mur au nord, une porte bloquée, gonflée par l'humidité (test de Force, DD 15, pour l'ouvrir) (FOR difficulté 15 si vous jouez en *CO Fantasy*) conduit vers un tunnel effondré qui menait à la surface (déblayer serait une très fâcheuse idée…).

2. Salle des bancs où discutaient les habitants et les suivants. Toute en longueur, avec un renfoncement d'où part un couloir. Face à l'entrée, un couloir inondé disparaît dans la pénombre. Le mur au sud est en roche brute piquetée d'éclats d'or. Des bancs de pierre sont disposés le long des murs. Ici, l'eau qui s'écoule en continu résonne bruyamment, obligeant les PJ à parler fort, ce qui alerte un Zombi. Il sort de la zone inondée 2a au bout de quelques minutes. Le bruit masque son arrivée (Test de Sagesse passif, Perception, DD 20) (Test de SAG (perception) difficulté 20 si vous jouez en *CO Fantasy*) et lui permet d'attaquer par surprise un PJ isolé. Il possède une des clés triangulaires.

conversion CO Fantasy

Limon vert

NC 1, Créature végétative
FOR -2 **DEX** -2 **CON** +4
INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4
DEF 10 **PV** 14 **Init** 6
Contact acide +4 **DM** 2d6
Immunisé aux DM d'acide
Informe : le limon peut se faufiler dans un interstice d'une largeur minimale de 2 à 3 centimètres.
Corrosion du métal : les armes non magiques en métal qui entrent en contact avec le limon se corrodent. Après avoir infligé ses dégâts, une arme subit un malus permanent et cumulatif de -1 aux DM. L'arme est détruite si le malus cumulé atteint -5. Les munitions non magiques en métal qui entrent en contact avec le limon sont détruites après avoir infligé leurs dégâts.



3. Poste de contrôle. Un escalier mène à un petit couloir avec une alcôve, séparée par un comptoir en pierre. Une poêle et une cuillère rouillées sont posées dessus. Dans l'alcôve, des vieux registres mangés par les rats s'entassent par terre (les restes d'un meuble indiquent qu'ils devaient y être rangés). Ils mentionnent les déplacements des suivants et de temps à autre la venue de Ayabzù en salle 4.

4. Hall. De larges piliers largement fissurés soutiennent une voûte hors de portée du faisceau des lanternes. L'un d'eux menace de lâcher. À la moindre déflagration dans la salle ou à proximité, la voûte s'effondre, condamnant le sanctuaire.

5. Le mort. Couloir inondé au centre. Un squelette est visible, à moitié sous l'eau, face contre le sol, une lanterne rouillée dans la main. Plusieurs os présentent des fractures (il a été piétiné). Une mousse verdâtre et fluorescente pousse dessus : une vase grise (*Créatures & Oppositions,* p. 285).

6. Dortoir. Deux piliers à l'entrée. Six lits et six malles au pied, qui contiennent des vêtements bien rangés et pliés. L'une d'elles contient aussi une bourse (5 po et 8 pa) et une blague à tabac avec de l'herbe à fumer (hallucinogène). Les lits sont faits, comme si rien n'était jamais arrivé. Un Zombi, couché, dos à l'entrée, « dort » sur un des lits du fond. Il a été enfermé là par Roltùr (voir salle 7) et a fini par s'allonger sur la couche qu'il occupait de son vivant. Il possède une des clés des portes d'airain. Voir Zombi (*Créatures & Oppositions*, p. 290 ou *CO Fantasy* page 277).

Roltùr

Humain de taille M, Chaotique Neutre
prisonnier malgré lui
Profil de Garde, *Créatures & Oppositions*, p. 335.

conversion CO Fantasy

Profil du Soldat, *CO Fantasy*, p. 278.

Des cheveux blancs et une longue barbe couverts de sang. Il est famélique et vêtu d'une toge prise sur un Zombi. Ses pieds nus sont ravagés, avec des ongles infâmes. Il s'est fabriqué une lance de fortune dont il se sert pour repousser les Zombis. Sur le coup, les PJ le prendront sûrement pour un Zombi, jusqu'à ce qu'il hurle et se précipite sur eux (il est fou, mais pas mauvais).
Roltùr est un explorateur venu chercher un trésor, il y a deux ans. Hayat a fait s'effondrer le tunnel par lequel il est entré. Il est enfermé depuis et survit en mangeant des champignons et des insectes. Il connaît les lieux, mais la folie l'a gagné et le rend incapable d'avoir un discours cohérent. Les travaux de Bach l'ont attiré ici, il est la « créature au regard de mort ». Hélas, Roltùr a oublié ce qu'il fait là. Il porte une des clés des portes dans la poche de sa toge (sans savoir à quoi elle sert).

7. Chambre du Nommé. Les murs du fond sont en roche brute. Grand lit, bureau et chaise, armoire et tapis au sol. Tout est vermoulu et pas loin de tomber en poussière. La paillasse du lit a été déplacée dans un coin et semble utilisée (une bourse avec 13 po ou pa si vous jouez en *CO Fantasy* est cachée dedans). Roltùr dort là depuis qu'il a entendu les travaux de Bạch (voir marge). Il erre dans les tunnels et le sanctuaire et peut être rencontré n'importe où. Il n'est jamais allé jusqu'aux portes d'airain (salle 10), car la vase grise en interdit l'accès. Sur une feuille de parchemin sur le bureau est griffonné à la va-vite : « Il est là, la ville tombe et Ayabzù nous inonde pour nous protéger. Nous ressortirons d'ici quelques jours. » Une plume et un encrier sont par terre. Le bureau contient des parcemins fragiles (tout près de se désagréger). Ce sont les chroniques du Nommé, la personne en charge de communiquer avec Ayabzù. À vous de décider quelles informations elles contiennent, mais les PJ doivent comprendre que la créature protégeait la ville.

8. Cuisines et réfectoire. Un gong sur pied à l'entrée. Au moindre choc, il émet un son sourd et long qui résonne dans le complexe jusqu'en surface (et bien sûr jusqu'au lac souterrain). Deux grandes tables et des bancs. Une douzaine d'assiettes et des couverts encore sur la table. Le mur au nord est occupé par des fours et divers ustensiles de cuisine.

9. Réserve. Tonneaux, barils et caisses. La nourriture et les boissons ne sont plus comestibles. Un jet de Sagesse (Perception), DD 15 (test de SAG (perception) 15 si vous jouez à *CO Fantasy*), permet de découvrir une bouteille de liqueur fabuleuse, conservée à la parfaite température (200 po ou pa si vous jouez à *CO Fantasy*).

10. Portes d'airain. Un bassin peu profond occupe la première partie de la salle. L'eau est noire et nauséabonde. Un Zombi est allongé au fond, mais n'en sort que si les PJ engagent le combat avec lui ou les deux autres Zombis qui sont plus loin. Une allée de colonnes, surmontées par des arches en pierre gravées de poissons stylisés, poursuit le bassin. Elle conduit à une double porte en airain de 6 mètres de haut sur autant de large. Elle est décorée de motifs aquatiques (vagues, poissons, algues…) et au centre, d'un être vaguement humanoïde avec deux têtes de poisson sur un buste féminin. Dissimulés dans les motifs, cinq emplacements permettent d'insérer les clés triangulaires qui servent à ouvrir la porte.

Deux Zombis font face à la porte, sans bouger. Ils se retournent pour attaquer si les PJ font du bruit. C'est à ce moment-là que celui du bassin se relève. Il possède une des clés triangulaires dans une bourse de cuir moisi. Au cours du combat, la clé tombe dans le bassin (test passif de Sagesse, Perception, DD 18 (test de SAG (perception) 18 si vous jouez à *CO Fantasy*), pour le remarquer). L'eau, sans danger, est nauséabonde, et surtout pleine de morceaux de cadavre.

Scène 2 : Vers le lac souterrain ?

Lorsque les PJ enfoncent les clés dans les serrures des portes, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

> *« Un déclic sourd résonne, suivi du bruit d'un mécanisme lointain. Les deux vantaux s'écartent lentement, laissant échapper une odeur d'humidité qui agresse les narines, suivie de celle de poisson. L'allée de colonnes et d'arches se poursuit jusqu'à perte de vue, mais une silhouette de plus de quatre mètres de hauteur s'avance dans la pénombre. Vous voyez tout d'abord deux têtes de poisson de la taille du torse d'un nain et des dents de carnassier qui sortent de leurs mâchoires. Puis c'est le buste d'une femme musculeuse, dressé sur la queue d'une anguille géante, qui apparaît. Une voix aiguë s'adresse à vous : « Vous n'avez rien à faire ici ! Partez ou subissez mon courroux ! MAINTENANT ! » Que faites-vous ? »*

Il s'agit de Ayabzù sous sa forme humanoïde. Elle est ouverte à quelques échanges rapides, puis finira par s'impatienter et sommera les PJ de laisser les clés et de partir sans jamais revenir, cette fois-ci en usant de *vision d'horreur*. Si les PJ n'ont pas encore compris qu'il valait mieux fuir le plus vite possible et décident d'engager le combat, Ayabzù n'est pas contre se dégourdir les mâchoires. Ils n'ont pas la puissance nécessaire pour la blesser réellement, et elle ne cherchera pas à les tuer, juste à les effrayer. Elle ne cessera de les exhorter à fuir. S'ils ne le font pas… tant pis pour eux. Mais après la première morsure, ils devraient réviser leur jugement.

La fuite

Si les PJ se décident à fuir, Ayabzù les pourchassera jusqu'à la salle 1, puis retournera ébranler la voûte de la salle 4, entraînant l'effondrement en chaîne de toute la zone. Les PJ ont alors 8 rounds (8 tours si vous jouez en *CO Fantasy*) pour quitter les lieux et la maison de Bạch, puis 5 rounds pour rejoindre la berge avant qu'une dépression n'aspire vers le fond du lac ceux encore dans l'eau (règles classiques de noyade).

Motivations et réactions

Ayabzù a vécu pendant longtemps dans un lac souterrain, loin de toute civilisation. Avec la construction de la ville à ses portes, elle s'est sentie investie d'une mission de protection envers ces brebis bruyantes. Ses motivations étaient résolument désintéressées. Puis est arrivé Adlauth et elle n'a eu d'autre choix que de sauver ses protégés en les enfermant sur les rives du lac souterrain. Au fil des décennies puis des siècles, elle est devenue une divinité aux yeux des réfugiés. Vivant maintenant en contact permanent avec eux, la créature a découvert le plaisir d'être vénérée comme telle. Ayabzù est aujourd'hui au crépuscule de sa vie, elle n'aspire plus qu'à finir ses jours ici, dans le calme, profitant de cette adoration bienheureuse. Elle n'imaginait pas que sa situation puisse changer. L'arrivée des PJ la sort de sa léthargie et elle n'a qu'une hâte, c'est de les voir quitter les lieux le plus vite possible. Toutefois, sa nature bonne lui fait rechigner à tuer des innocents, leur faire peur suffit !

Une fois les portes d'airain ouvertes, elle se retrouve libre, même si le complexe s'est partiellement effondré. Désirant conserver le statu quo, elle va donc chercher à fermer toutes les portes définitivement. Pour cela, il lui faut accéder aux diverses entrées, retrouver toutes les clés, et sceller les portes de l'intérieur. Ça ne sera pas chose facile pour elle et les PJ peuvent jouer un rôle dans cette histoire (l'aider ou l'en empêcher). Ils n'iront certainement pas négocier d'eux-mêmes avec Ayabzù, mais peut-être que l'Oeil les enverra le faire par la suite. Une partie des richesses de la ville sont enfouies dans les ruines et surtout dans le sanctuaire. L'or n'ayant d'intérêt ni pour les habitants actuels des bords du lac souterrain, ni pour la créature, les PJ pourraient beaucoup y gagner

Bien sûr, les PJ peuvent décider de ne pas ouvrir les portes. Dans ce cas, consciente du risque latent, Ayabzù cherche une sortie. Elle ne peut pas ouvrir la porte de l'intérieur sans les clés. Ses suivants devaient les lui transmettre via un petit conduit souterrain, mais ils sont morts noyés avant d'en avoir le temps. L'effondrement du complexe suite aux travaux de Bạch pourrait créer une sortie. Les PJ seront-ils déjà repartis (l'Œil pourra alors leur demander de revenir), ou sont-ils encore sur place ? Vont-ils devoir sauver Bạch ? À vous de voir. Mais la créature fera tout pour que le complexe soit scellé.

Enfin, Ayabzù nourrit toujours une haine féroce envers le dragon et l'arrivée de ce dernier pourrait la faire changer d'avis. Même si elle n'est pas assez puissante pour détruire Adlauth, peut-être qu'avec l'aide des PJ et de Hayat, c'est envisageable…

Scène 3 : Face à Adlauth

Tandis que les PJ rejoignent la berge dans un dernier effort et regardent l'îlot et la maison du lac s'enfoncer dans l'eau, ils entendent un hurlement de rage et un bruissement d'ailes puissantes. Adlauth vient réclamer son dû ! Jouez son arrivée de manière dramatique, pour des PJ qui pensaient avoir vécu le pire. Laissez-leur penser que le dragon va attaquer (vos joueurs vont sûrement trouver que vous abusez sur la puissance des créatures !). Il vole au-dessus d'eux, se pose et leur tourne autour sans parler ni leur répondre.

Là encore, les PJ ne sont pas à la hauteur de la créature qu'ils ont en face. Adlauth est là pour réclamer le trésor de Foncalme qui lui a échappé par le passé, donc le coffret magique remis par Philippine, ainsi que sa vengeance. À ce moment-là, les PJ doivent comprendre qu'il y a anguille sous roche avec Philippine. Les PJ peuvent lui mentir, mais il est peu crédule. Cette scène doit être une âpre négociation pour leurs vies et Adlauth n'accepte que des contreparties très favorables pour lui. Il sait que tuer les PJ ne lui rapportera rien, et accroître son trésor à moindre effort est tout ce qui l'intéresse. Il essaie aussi d'obtenir Bạch (juste par plaisir, en la voyant terrorisée. Et son sadisme le pousse à convaincre les aventuriers de la lui livrer en échange de leurs vies plutôt que de la prendre de force). Une fois qu'il aura obtenu ce qu'il juge suffisant, il prendra son envol en leur rappelant qu'ils ont une dette de sang envers lui. Si Hayat est encore en vie, elle peut intervenir à tout moment. À vous de voir dans quelle mesure par rapport à ses motivations.

Motivations et réactions

Adlauth n'a que deux buts tout le long du scénario : récupérer plus d'or et en savoir plus sur Ayabzù (et la détruire si elle est encore en vie). Qu'un de ces deux objectifs ne

Ayabzù

Créature monstrueuse de taille TG (G en forme humanoïde), Loyal Bon à tendance Neutre

Elle est capable de prendre une forme humanoïde durant quelques minutes. Sous son aspect normal, Ayabzù ressemble à un colossal poisson carnassier, avec deux têtes et le corps d'une anguille. Sous sa forme humanoïde, ses deux têtes sont réduites et le haut de son corps se transforme en buste de femme musculeuse. Elle se redresse sur sa queue en sortant de l'eau. Les caractéristiques sont celles de sa forme humanoïde.

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 135 (18d10 + 36)
Vitesse 12 m (forme humanoïde), nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +8, Sag +5, Cha +8
Compétences Discrétion +4, Histoire +8, Perception +9
Immunité contre les dégâts de froid
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 19
Langues commun, télépathie 36 m
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Actions

Attaques multiples. Elle fait trois attaques : deux avec ses morsures et une avec ses poings.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 16 (2d10 + 5) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 pour ne pas être effrayée et fuir pour 1d10 rounds.

Poings. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 8 (1d6 + 5) dégâts contondants.

Vision d'horreur. Elle envoie des images d'horreur et une sensation de noyade à chaque créature vivante à moins de 18 mètres. Cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, DD 15, ou être effrayée et fuir pendant 1d10 minutes.

conversion CO Fantasy

Ayabzù

Elle est capable de prendre une forme humanoïde durant quelques minutes. Sous son aspect normal, Ayabzù ressemble à un colossal poisson carnassier, avec deux têtes et le corps d'une anguille. Sous sa forme humanoïde, ses deux têtes sont réduites et le haut de son corps se transforme en buste de femme musculeuse. Elle se redresse sur sa queue en sortant de l'eau. Les caractéristiques sont celles de sa forme humaine.

NC 6, taille énorme
FOR +9 **DEX** +0 **CON** +9
INT +2 **SAG** +1 **CHA** +4
DEF 20 **PV** 90 **Init** 10
Morsure (2 attaques) +13 **DM** 3d6 + 9
Immunisé aux DM de froid, vision dans le noir
Télépathie : Ayabzù peut communiquer par télépathie avec toute créature à portée de vue.
Vision d'horreur : elle envoie des images d'horreur et une sensation de noyade à chaque créature vivante à moins de 18 mètres. Cette dernière doit réussir un jet de SAG difficulté 15, ou être effrayée et fuir pendant 1d10 minutes.



soit pas atteint le met dans une rage folle, à peine refrénée par son intelligence et sa cupidité. Le moindre faux pas des PJ au cours de la rencontre est lourd de conséquences et dans ce cas, la fuite est la meilleure solution…

Le fait que le coffret des PJ soit vide ou presque entraînera donc sa fureur. La vue de Ayabzù également, si elle refait surface pendant la discussion. Il survolera frénétiquement l'eau, crachant des flammes sur le lac et les bois alentour. Pourquoi pas allant jusqu'à essayer de « creuser » là où il croit que le complexe se trouve. Les PJ peuvent-ils profiter de ce genre d'égarement pour s'éclipser ? Aidés par Hayat ?

Enfin, les liens réels du dragon avec la banque et Philippine seront passés sous silence. Si les PJ abordent le sujet, il se contentera de dire que « cette créature indigeste est sans intérêt. Il faudra que je m'en débarrasse d'ailleurs ». Cette information intéressera sûrement la banquière…

Épilogue

Tandis que Adlauth s'envole avec le coffret tout en crachant un jet de flammes là où se tenait la maison de Bạch, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous vous retrouvez assis sur la berge. Bạch est prostrée contre un arbre, le regard terrorisé. Vous avez maintenant un dragon qui vous surveille de près, aucun argent à rapporter à Philippine, qui va être dure à convaincre, et en prime sur les bras, une jeune pêcheuse dont la maison vient d'être détruite… Il va falloir assumer les responsabilités à venir. Ou tout plaquer et vous enfuir ? Et qui était cette félys et les hommes qui vous ont traqué durant le trajet ? Enfin, tout cela sera pour la prochaine aventure. »

Récompense

Si les PJ ont agi intelligemment, en accord avec leur alignement, et négociez proprement, vous pouvez leur octroyer 700 PX pour avoir survécu en ménageant les différentes parties en présence.

La suite ?

Si les PJ quittent définitivement la région (disant adieu à leurs économies laissées à Port-Léger), l'Œil et Adlauth les laisseront tranquilles. Ces derniers ont bien d'autres chats à fouetter…

Si les PJ décident de retourner à Port-Léger, ils découvrent que leurs actes ne sont pas sans conséquences sur la ville :

- Philippine craint la fureur de Adlauth si les PJ n'ont pas réussi à trouver le trésor. Elle a renforcé la garde sur les remparts et fait armer de puissantes balistes. La population pense que le Rhagarron est sur le pied de guerre et les rumeurs enflent à ce propos. La monnaie de banque se dévalue rapidement, car les habitants veulent récupérer leur or. La banque est fermée et la compagnie de mercenaires, située juste en face, a dressé un périmètre de sécurité. Plus personne ne passe.
- Philippine cherchait à se débarrasser de son pesant marché avec Adlauth, mais elle ne voulait pas de conflit au cœur de sa ville. La découverte de l'existence de Ayabzù et de l'Œil lui permet d'espérer de puissants alliés pour défaire le dragon. Et les PJ peuvent lui être fort utiles. Elle peut donc leur proposer de l'aider à se débarrasser du dragon, sans alerter la ville et sans risquer de bataille ouverte.
- Si les PJ la menacent de tout révéler, Philippine les fait exécuter ou enfermer dans une prison très éloignée (pourquoi pas en Smitin).
- L'entrée du réseau de grottes qui mènent à la caverne de Adlauth se situe au cœur d'un volcan actif, à quelques lieux de Port-Léger et Philippine ne connaît que l'entrée par la banque. Le dragon ne rentrera pas tout de suite en ville, car il est persuadé qu'Ayabzù va apparaître. Il passe quelques jours aux abords du lac. Si les PJ se dépêchent, ils pourront agir dans les cavernes avant son retour. Mais qui sait ce qui se cache dans ce vaste réseau…

Géraud « myvyrrian » G.

Adlauth

Créature monstrueuse de taille G, Chaotique Mauvais

Voir le profil de Jeune dragon rouge, *Créatures & Oppositions*, p. 95.

Adlauth est un dragon rouge extrêmement intelligent, même pour sa race. Sa cupidité l'est tout autant que sa fainéantise et il préfère toujours ruser pour se faciliter la tâche. Il est aussi très rancunier.

conversion CO Fantasy

Adlauth

(NC 10)

Voir le profil de Jeune dragon (rouge), *CO Fantasy*, p. 245.

Adlauth est un dragon rouge extrêmement intelligent, même pour sa race. Sa cupidité l'est tout autant que sa fainéantise et il préfère toujours ruser pour se faciliter la tâche. Il est aussi très rancunier.



6

L'épuration de Raven'ill

Une ville en proie à une étrange épidémie. Des piles de cadavres pourrissants dans les champs. Un baron enfermé chez lui qui refuse de voir qui que ce soit. Et les morts qui se relèvent, affamés, en quête de chair fraîche. Voilà une situation qui appelle des héros !

En quelques mots…

Les PJ arrivent dans une ville en proie au chaos. Les morts s'accumulent depuis qu'une étrange épidémie a frappé la ville. Le nouveau baron du village, qui a succédé à son père à son retour de voyage, a formellement interdit d'enterrer les cadavres. Pourquoi ? Et d'où vient cette épidémie ?

Fiche technique

TYPE • Action/Mystère
PJ • Niveau 4
MJ • Débutant
Joueurs • Tout niveau
ACTION ★★★
AMBIANCE ★★★
INTERACTION ★
INVESTIGATION

En *CO Fantasy*, ce scénario est pour des PJ de niveau 5-6

Le scénario plonge les joueurs au cœur d'un village rongé par la maladie. Il règne dans la communauté une ambiance morbide, car la majorité des habitants sont résignés et ont accepté leur mort imminente. Les plus courageux, les plus lucides et les solitaires sont partis, mais pour les autres, très intégrés socialement, membres de familles nombreuses ou tout simplement dépassés par les événements et le chagrin, il n'y a aucune issue tant que le baron ne lève pas l'interdiction d'enterrer les morts. La difficulté pour le MJ est de faire ressortir cette ambiance par tout un tas de petits détails, et plus vous serez capable d'en rajouter mieux ce sera.

Ce scénario a été écrit pour des aventuriers ayant la fibre de vrais héros, de ceux qui veulent aider l'opprimé. Si ce n'est pas le cas, ils risquent d'avoir envie de partir très vite, dès qu'ils comprendront que l'épidémie fait rage et qu'ils seront constamment exposés à la maladie. Ce scénario est un morceau de bravoure parfait pour un ou plusieurs paladins. Pour finir, il vaut mieux que les personnages se connaissent déjà. Cela les aidera sûrement à rester concentrés sur leur objectif principal.

Introduction

Le village de Raven'Ill

Le scénario se déroule dans un petit village fortifié, d'environ 800 habitants. Les bâtiments importants seront décrits au fur et à mesure. Il peut être joué dans n'importe quel village. Seule contrainte : le bourg doit être sous la juridiction d'un baron qui vit dans un petit château fortifié, à l'extérieur du village.

L'histoire jusqu'à présent

Il y a environ six mois, Alwin, le fils du baron Frostwin, est parti en mission dans les terres du Nord à la recherche d'un médaillon qui, selon la légende, apporterait gloire et richesse au village. Tout le monde attendait son retour avec impatience, mais à mesure que les semaines avançaient, les gens ont perdu espoir petit à petit. Seul le baron Frostwin croyait encore au retour de son fils. Et quelle ne fut pas la surprise des villageois quand, au crépuscule d'une journée comme une autre, ils virent Alwin arriver par la grande route et pénétrer dans le château de son père.

Ils n'ont pas été nombreux à remarquer quelque chose de nouveau chez Alwin. Sa démarche, une lueur dans l'œil… Aveuglé par la joie de le revoir, le baron n'a rien vu venir. Dans le mois suivant le retour du fils prodigue, Alwin, possédé par l'esprit d'un puissant nécromancien, Roc'Taron, a commis l'irréparable et a assassiné son père. Le nécromancien est enfermé dans le médaillon

qu'Alwin arbore fièrement autour de son cou. La mort du baron a été maquillée. La version officielle est qu'il est mort de maladie, et peu après tous les habitants du château ont subi le même sort. Au village, il a fallu un peu de temps avant que les villageois ne se rendent compte que quelque chose ne tournait pas rond. Roc'Taron a profité de cette période de deuil et de flottement pour proclamer, via Alwin à qui est revenu le titre de son père, l'interdiction formelle d'enterrer ou de brûler le corps des morts. Or, les cadavres sont en réalité porteurs d'une horrible maladie, la peste nécrotique, qui ronge petit à petit les habitants du village. Avec elle, les créatures de la non-vie sont appelées pour servir Roc'Taron, aujourd'hui partiellement ressuscité. Des meutes de goules parcourent désormais le pays, répandant l'épidémie et instillant la terreur au sein d'un village qui était autrefois heureux et prospère.

Synopsis

Deux semaines avant l'arrivée des PJ, le baron a succombé à une maladie inconnue. Son fils a pris le pouvoir. Il a immédiatement adopté une loi qui interdit d'enterrer ou de brûler le moindre cadavre. Il s'est ensuite enfermé dans son château, refusant de voir qui que ce soit, prétextant un deuil nécessaire. Démunis face à une telle réaction, les habitants du village ont, dans un premier temps, accepté la situation, décidant de patienter jusqu'à ce que leur nouveau baron sorte de sa torpeur. Les cadavres ont été regroupés dans l'enceinte du cimetière dans un mausolée. Depuis, une horrible épidémie a frappé le château, le village, puis la région et la situation a dégénéré.

À l'arrivée des aventuriers, le village est plus lugubre que jamais, et des cadavres pourrissent dans les champs. Il ne faut pas longtemps aux PJ pour comprendre l'horreur de la situation et que, notamment, des meutes de goules rôdent dans les environs. Ils vont être rapidement contactés par une organisation spontanée de quelques courageux villageois qui tentent tant bien que mal de lutter contre la peste nécrotique. Grâce à eux, les PJ apprennent qu'il y a un gros problème au château du baron.

Acte I – Un bien sombre horizon

Scène 1 : Une fosse peu accueillante

L'aventure débute alors que vos PJ sont en route pour Raven'Ill. Il peut y avoir plusieurs raisons à leur venue. La visite d'un parent ou d'un ami. Ils peuvent avoir entendu parler de l'épidémie et décidé de résoudre le problème. Ils peuvent aussi venir chercher une récompense suite à une mission confiée par feu le baron. Vous pouvez également ménager un effet de surprise en les faisant débarquer par hasard. Dans tous les cas, alors que vos PJ suivent la route principale qui est bordée de champs, lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

> *« Cela fait maintenant trois jours que vous suivez la route qui doit vous mener à Raven'Ill. Selon vos renseignements, il ne devrait pas rester plus d'une ou deux heures de voyage. Quelque chose attire votre attention. Dans un champ, à quelques dizaines de mètres du chemin, vous apercevez une fosse. Vous êtes trop loin pour en voir le fond, mais les quelques corbeaux qui survolent la zone et le nuage de mouches ne laissent pas beaucoup de place au doute. Des morts sont en train de pourrir au soleil. Que faites-vous ? »*

Deux choix s'offrent aux PJ. S'ils continuent sur la route, passez directement à la suite. S'ils vont voir la fosse de plus près, reprenez :



« À mesure que vous approchez de la fosse, une odeur de putréfaction vous prend à la gorge. La fosse est profonde d'environ trois mètres et les cadavres qui sont à l'intérieur faisandent apparemment depuis un bon moment. Vous voyez un empilement de corps humains, à des stades de décomposition plus ou moins avancés. Les corps grouillent d'insectes et de vers en tous genres. Des corbeaux arrachent des morceaux de chair pourrie pour les dévorer avidement. »

Demandez un test d'Intelligence aux PJ qui regardent attentivement la scène. Le résultat le plus élevé obtient l'information suivante :

« Mais ce qui vous inquiète le plus, c'est que plusieurs cadavres présentent des traces de griffures assez profondes. Ce ne sont pas des corbeaux qui ont pu faire ça. »

Il est difficile d'en apprendre plus depuis l'extérieur de la fosse. Si les PJ essaient d'en sortir un cadavre pour l'analyser ou, pire, s'ils descendent dans le trou, demandez-leur un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 (un test de CON difficulté 12 si vous jouez en *CO Fantasy*). Ceux qui le ratent deviennent nauséeux. Un personnage qui fait moins de 10 n'arrive pas à se retenir et rend tripes et boyaux.

S'ils analysent les traces de griffures qui parcourent le corps des cadavres, dites-leur simplement que ce doit être un animal de la taille d'un gros chien ou d'un loup. Ils trouveront également des marques de dents pointues.

Il s'agit en fait des goules qui parcourent la région à la nuit tombée pour assouvir leur soif de sang, mais vos joueurs n'ont aucun moyen de le savoir pour le moment.

N'oubliez pas que cette fosse n'est pas la seule dans les environs, et n'hésitez pas à en placer d'autres pour faire comprendre aux joueurs qu'il se passe quelque chose d'abominable dans les environs.

Scène 2 : L'arrivée au village

En fin de journée, alors que les PJ arrivent au village, lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

« Vous arrivez enfin à Raven'Ill après une longue journée de marche. Mais le peu d'enthousiasme qui pouvait vous rester à l'idée de passer une bonne nuit au chaud dans une auberge s'envole vite quand vous passez les premières fortifications. Le village, dans votre souvenir accueillant et plein de vie, est aujourd'hui bien différent. Les gens sont enfermés chez eux, les fenêtres barricadées, et une odeur de putréfaction légère flotte dans l'air. À l'évidence, beaucoup de choses ont changé depuis la dernière fois. »

Mettre en scène la peste nécrotique

Les habitants qui souffrent de la maladie développent des symptômes répugnants. Décrivez-les. Leurs yeux sont injectés de sang. D'horribles pustules souillent leur épiderme sur des zones entières, les avant-bras, les mains ou le cou et provoquent des démangeaisons purulentes. Une très légère odeur de putréfaction émane d'eux.

Le village subit l'invasion de vermine qui prolifère dans les cadavres. Il est donc impossible de trouver un endroit où des vers ne grouillent pas dans la nourriture. Des mouches et autres moustiques étranges et agressifs piquent les PJ en permanence.

Les villageois sont quasiment tous en deuil : ils ont tous perdu quelqu'un de plus ou moins proche à cause de l'épidémie. Les gens sont habillés de noir et aucun n'est vraiment ouvert à la discussion. Ils font des allusions fréquentes à la fatalité, au destin qui les accable. La joie de vivre semble avoir totalement abandonné la région.

Les animaux sentent également la mort qui rôde. Mais surtout, ils ont peur des goules. Ils sont devenus très craintifs, les chats soufflent et crachent dès qu'on les approche, les chiens détalent en courant et les chevaux s'agitent dans leur box.



Laissez vos aventuriers traîner à leur guise dans le village. Ils vont sûrement tenter d'en apprendre plus sur ce qui se passe. La plupart des habitants sont réticents à l'idée que des étrangers viennent chez eux en ces temps troublés. Les PJ ne sont pas très bien accueillis. Il y a cependant plusieurs choses à apprendre.

- L'ancien baron est mort il y a deux semaines. Personne ne sait ce qu'il s'est vraiment passé. Son fils a parlé d'une maladie et quelques villageois pensent que le baron a en fait été la première victime de l'épidémie. Depuis, Alwin est reclus chez lui et ne veut voir personne. Même l'épidémie et les morts qui s'entassent ne l'ont pas fait ouvrir les portes du château.
- Si les PJ posent des questions à propos des fosses communes, les villageois commencent par leur demander s'ils ont enterré les morts. N'hésitez pas à exagérer la peur qui peut se lire sur le visage des gens à ce moment-là ; ils ont bien évidemment peur des représailles du baron. Ils peuvent ensuite

raconter que l'interdiction a été prononcée au moment où le fils du baron a pris la place de son père. Il est formellement interdit d'enterrer ou de brûler qui que ce soit. Et on raconte même que ceux qui l'ont fait ont été sauvagement mutilés par « les monstres affamés ».

- Les « monstres affamés » ? Personne ne sait vraiment ce que sont ces choses. Les descriptions que peuvent en faire les villageois sont assez vagues et la plupart du temps contradictoires et exagérées, mais ce qui ressort le plus souvent, c'est qu'il s'agit de créatures humanoïdes qui se déplacent à quatre pattes et qui sont dotées de puissantes griffes au bout de chaque membre. On dit aussi qu'elles dévorent les morts. Des villageois affirment que c'est la raison pour laquelle le baron ne veut pas qu'on enterre les cadavres, pour que les monstres mangent les morts et laissent les vivants tranquilles. D'autres affirment au contraire que les monstres sont à l'origine de l'épidémie et que le baron a pactisé avec eux…
- La maladie ? Les villageois ne savent pas grand-chose de la peste nécrotique. Il s'agit d'une maladie mortelle et extrêmement virulente, qui se développe dans le pays et qui contamine tout le monde. Personne ne sait comment elle se transmet. Les personnes contaminées deviennent très agressives, leurs yeux sont injectés de sang et une odeur de putréfaction se dégage de leur corps.

N'oubliez pas que ces informations ne sont pas faciles à obtenir. Les gens ont pris l'habitude de s'éloigner des autres, afin d'éviter la contamination, et ils ont peur du baron comme de la peste. Les PJ ont intérêt à être soit très diplomates, soit très intimidants pour que les gens acceptent de leur parler.

Scène 3 : Une attaque organisée

Vous pouvez déclencher cette attaque quand vous le désirez. Tout dépend de la façon dont vous jouez. Il faut simplement que les PJ aient déjà pris connaissance des informations à récolter en ville. C'est un événement qui annonce un changement majeur dans le scénario, puisqu'il va prouver aux personnages que la menace est bien réelle et qu'il faut agir vite. Quand vous êtes prêt, lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

> *« Alors que Raven'Ill semble s'être endormi, un cri retentit soudain à l'entrée du village : « Les monstres ! Ils reviennent ! » Ce cri est suivi rapidement par d'autres qui relaient la sombre nouvelle. En regardant par la fenêtre, vous voyez sur le toit d'une maison, une créature humanoïde recroquevillée sur elle-même qui semble vous observer dans la nuit. Ses yeux, fumants comme de la braise, vous fixent et vous mettent particulièrement mal à l'aise. Sans prévenir, la créature détourne les yeux en voyant un homme dans la rue qui essaie de rejoindre sa maison en vitesse. Elle se jette sur lui et enfonce de longues griffes dans le dos du pauvre homme, qui succombe immédiatement. »*

Les goules sont envoyées par Roc'Taron pour tuer les PJ. Le nécromant a compris que les aventuriers nouvellement arrivés en ville pouvaient se montrer dangereux. Il a décidé d'agir aussitôt. Heureusement pour les PJ, les goules sont toujours à la recherche de nourriture et elles ont du mal à rester concentrées sur une tâche précise. Essayez de faire monter la pression au sein de votre groupe en faisant comprendre aux PJ que leur vie n'est pas particulièrement en danger (pour le moment), mais que dehors, des villageois essaient de se défendre et que l'issue des affrontements risque de ne pas être en leur faveur. Si vos aventuriers ont tissé une amitié avec un des villageois, mettez-le en danger sous leurs yeux. L'objectif est de désorienter la défense et de pousser les joueurs à faire des erreurs en agissant dans la précipitation. Bien sûr, si vous arrivez à les séparer, c'est encore mieux.

Quoi qu'il en soit, la meute se compose de cinq goules (voir *Créatures & Oppositions*, p. 173 ou *CO Fantasy* p. 254) qui sont dirigées par un lieutenant de Roc'Taron, une goule guerrière particulièrement imposante et sauvage (un blême, *Créatures & Oppositions*, p. 174 ou en *CO Fantasy*, une goule avec un niveau de boss). Celle-ci ne se joint pas à ses camarades dans leur orgie de nourriture et se concentre sur la cible principale, les PJ. Elle essaiera de les attaquer s'ils sont séparés ou en combat avec d'autres goules.

Droit au boss ?

Et si vos PJ veulent aller directement au château en arrivant au village ? Alors accélérez les choses : la nuit tombe et l'attaque (scène 3) a lieu immédiatement. Le temps de récupérer et de prendre contact avec des villageois ravis de voir de vrais héros et vous pourrez glisser les informations essentielles avant que les PJ aillent au château. Il est important de glisser les éléments de l'histoire concernant le médaillon pour que les PJ aient une chance de sauver le fils du baron.

Scène 4 : La résistance s'organise

Après l'attaque du village, une fois que les personnages se sont remis de leurs émotions, ils sont contactés par

un certain Yvan, qui mène les quelques courageux qui ont décidé de se battre pour reprendre leur village aux morts. Il demande aux PJ de le suivre, car les choses qu'il a à leur révéler ne peuvent être dites dans la rue. « Les murs ont des oreilles, dans le coin, vous savez… »

Il les conduit dans la cave d'une maison abandonnée. Six personnes sont assises autour d'une grande table. Toutes semblent atteintes, à un stade plus ou moins avancé, par la peste nécrotique. Quand les PJ entrent dans la pièce, lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

« Quatre hommes et deux femmes sont assis autour d'une grande table ronde, autour de laquelle sont disposés encore plusieurs sièges vides. La pièce est faiblement éclairée par une lanterne à huile posée au centre de la table. Les personnes présentes semblent faibles, toussent régulièrement et ont du mal à se lever. L'une d'entre elles arrive quand même à se redresser pour vous saluer, bien que ses jambes semblent pouvoir la lâcher à tout moment. Yvan, l'homme qui vous a contactés prend place sur un des sièges, et vous invite à vous asseoir également. Que faites-vous ? »

Vous venez de finir la première partie du scénario. C'est un bon moment pour faire une pause bien méritée, et il est préférable de jouer le deuxième acte d'une seule traite. Cela permettra à vos joueurs d'être plus efficaces et de ne rien oublier entre la mise en place du plan de bataille et l'attaque du château.

Acte II – Un assaut frontal

Scène 1 : Un plan de bataille

Les aventuriers, avec leurs nouveaux alliés, mettent en place un plan de bataille pour attaquer le château du baron. Ces courageux sont bien mieux renseignés que la population locale sur ce qu'il s'est réellement passé. La discussion est l'occasion pour les PJ d'en apprendre encore plus. Lisez ou paraphrasez le paragraphe qui suit à vos joueurs :

Celui qui se fait appeler Yvan prend la parole : « Chers amis, je pense qu'il est temps pour nous d'en finir avec toute cette histoire. Oh ! j'allais oublier, mon véritable nom est Albus. Mes compagnons ici présents sont Vélirain, Liolan, Hartor, Sornas, Ivaholt et Medline. Comme vous le voyez, ils ne sont pas en très bonne santé et je vais donc parler en leurs noms aujourd'hui. Je ne vais pas y aller par quatre chemins : il faut absolument que vous nous aidiez à sauver notre village. J'ai peur que si nous ne faisons rien, le mal qui nous affecte se répande sur l'ensemble du pays, et peut-être même au-delà. Vous avez prouvé votre valeur en repoussant les monstres ce soir, et j'ai foi en vous pour que vous sauviez notre baron. »

À partir de là, vous pouvez jouer la scène comme un entretien classique. N'oubliez pas que contrairement aux villageois, Albus veut que les PJ en sachent le maximum et il tient absolument à leur dire tout ce qu'il sait. Voici donc les questions que vos joueurs devraient avoir envie de poser et les réponses qu'Albus leur apportera.

– Qu'est-ce qu'il s'est passé pour que les choses en arrivent là ?

« Il y a environ six mois, Alwin, le fils du baron Frostwin, est parti en mission dans les terres du Nord. Personne ne sait d'où il tenait ses informations, mais il était persuadé d'avoir trouvé la trace d'un médaillon qui apporterait gloire et fortune à Raven'Ill. Il a disparu pendant trois mois. Au village, on était persuadé qu'il était mort, mais Frostwin continuait à croire à son retour. Notre bon seigneur avait raison d'espérer, car Alwin est revenu il y a six semaines. Un énorme médaillon en or pendait à son cou. Alors que la nouvelle se répandait dans le village et que les gens commençaient à le fêter comme un héros, à l'accueillir comme il se doit, il s'est dirigé d'un pas assuré vers le château, sans nous adresser le moindre signe de tête. Un mois après son retour, alors que tout semblait revenu à la normale, que Frostwin était à nouveau heureux, nous avons appris la mort de notre baron, terrassé par une horrible maladie. En tout cas, c'est ce qui nous a été dit, mais je sais très bien qu'Alwin est le seul responsable de sa mort. Enfin… Alwin ou ce qui se fait passer pour Alwin… Le fait est que juste après la mort du baron, Alwin a interdit que l'on enterre les corps. À partir de ce moment-là, la maladie s'est répandue et des meutes de goules ont commencé à courir les champs et à attaquer les paysans. En quelques jours, la moitié de la population était morte ou contaminée. Et comme vous pouvez le constater, ça ne s'est pas amélioré. »

– « Alwin ou ce qui se fait passer pour Alwin… » Qu'entendez-vous par là ?

« Nous avons eu le temps de nous renseigner sur le médaillon qu'Alwin était parti chercher. Il semblerait qu'il ne s'agisse pas d'un simple bijou. Il se pourrait que ce soit plutôt une sorte de prison.

L'esprit d'un puissant nécromancien serait enfermé à l'intérieur, et il prend petit à petit le contrôle de notre nouveau baron. Si nous ne faisons rien, le monstre aura pris entièrement possession du corps dans quelques jours. Il est donc urgent d'agir. »

– Comment avez-vous eu ces renseignements ?

« Je suis un ancien garde du château. Un fidèle. Je n'ai pas d'autre famille que mes seigneurs et pas d'autre honneur que les servir. J'ai déjà tenté un assaut, et nous avons réussi à pénétrer dans le château. Je ne sais pas si c'était la meilleure idée que nous ayons eue jusqu'à présent, ou la pire. J'ai perdu beaucoup d'hommes à l'intérieur, et je peux d'ailleurs vous décrire en détail ce qui vous y attend. Mais pour répondre à votre question, nous avons trouvé à la bibliothèque un vieux grimoire ouvert qui expliquait tout cela. Sans doute le nécromancien cherche-t-il à se libérer et a-t-il consulté lui aussi l'ouvrage. Nous n'avons malheureusement pas pu l'emporter, car nous avons été repérés et nous avons dû fuir. Mais il y a sûrement encore beaucoup d'informations à découvrir. »

– Qu'est-ce qui nous attend à l'intérieur ?

« Nous n'avons pas visité toutes les pièces du château, mais je peux vous faire un plan des lieux. L'entrée principale est gardée par des armures animées, et l'intérieur du château grouille de morts-vivants. Les goules que vous avez affrontées cette nuit ne sont qu'un avant-goût de ce qui vous attend à l'intérieur. »

Albus dessine ensuite un plan grossier du donjon, qui permettra aux personnages de s'orienter dans le château, même s'ils n'ont aucun moyen de savoir ce qui les attend dans ces pièces.

– Comment détruire le nécromancien ?

« Je n'ai pas d'informations précises à ce sujet, mais je pense qu'il faut réussir à faire sortir le nécromancien de son médaillon. Il n'a pas encore retrouvé sa puissance d'antan. »

– N'existe-t-il pas un autre moyen d'entrer que la porte principale ?

« Des tunnels partaient du château pour rejoindre le village, mais Alwin les a tous fait condamner. Le seul moyen d'entrer sans passer par la porte, ce sont les fenêtres. »

Si vous avez besoin d'un profil technique pour Albus, utilisez celui du Garde (*Créatures & Oppositions*, p. 335) ou, si jouez en *CO Fantasy*, le profil du sergent, page 279.

Une fois la discussion terminée, vos PJ auront certainement besoin de repos. Albus les presse toutefois de partir au plus vite pour tuer le nécromant avant que celui-ci ne retrouve toute sa puissance. Si un PJ lui demande de les accompagner, il viendra, mais vu son état de santé, il restera à l'arrière sans prendre de risque inconsidéré. Mais il pourra courageusement porter assistance à un aventurier mal en point.

Scène 2 : L'attaque du château

1. Entrée du château

« Les hautes tours du château de Raven'Ill se dressent devant vous. Une large porte de bois est dressée au bout du chemin, et deux gardes en armure se tiennent devant elle. Leur hallebarde à la main, ils semblent décidés à ne laisser personne entrer. »

Rencontre : 2 armures animées (voir caractéristiques des rencontres en marge) et **2 hallebardes animées**. Ces objets défendent l'entrée jusqu'à la destruction.

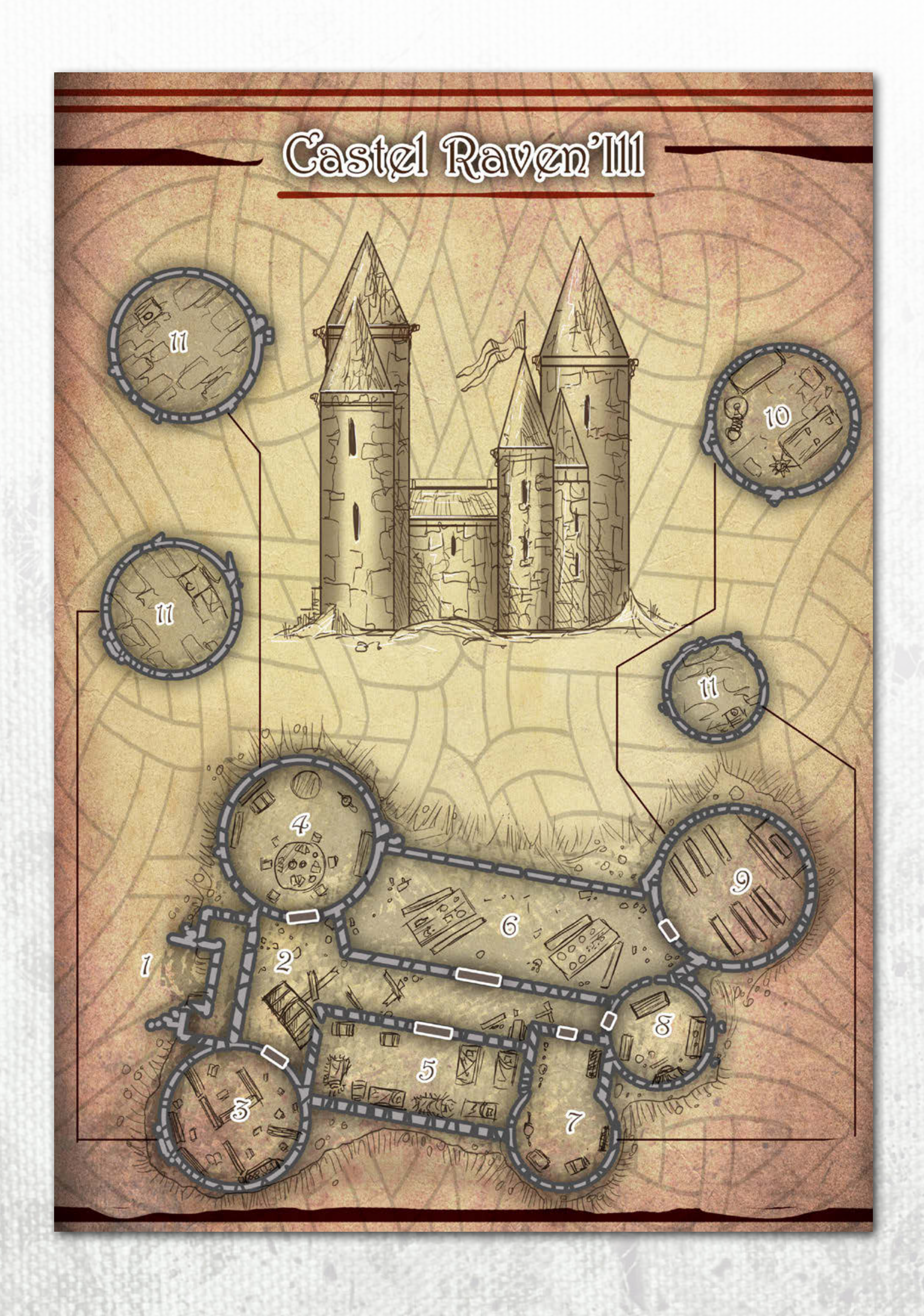
2. Hall d'accueil

« Un grand hall richement décoré. Le lieu pourrait être considéré comme l'un des plus beaux que vous ayez jamais vus, mais il a été totalement saccagé. Les tissus sont souillés et les porcelaines détruites. »

Rencontre : Une meute de **4 goules** est dissimulée dans cette pièce. Elles attaquent dès que tous les PJ sont entrés.

3. Bibliothèque

« Les murs de cette pièce sont couverts d'étagères qui semblent pouvoir céder à tout moment sous le poids des livres rangés dessus. Dans la cheminée, vous remarquez les restes carbonisés de trois lourds grimoires. »


Castel Raven'Ill
11
11
10
11
4
9
6
1
2
8
5
3
7

Roc'Taron a eu vent de l'intrusion dans son château. Il a donc fait détruire les livres dont les informations auraient été précieuses aux personnages. Il leur a aussi laissé un message écrit sur un morceau de parchemin posé sur la cendre : « Je savais que vous alliez venir me rendre visite. Je vous attends, j'ai hâte de faire votre connaissance. »

4. Salle des gardes

« Cette salle circulaire était le lieu de rendez-vous des gardes du château. Un jeu de cartes et plusieurs chopes de bières vides sont encore visibles sur la table centrale. »

Rencontre : Les malheureux gardes qui étaient de faction quand Alwin est revenu ont été les premières victimes de Roc'Taron, et leurs cadavres gisent encore là. Mais les morts ne reposent pas en paix. **6 zombis** attaquent les PJ quand ils entrent dans la pièce.

5. Dortoir des gardes

« Cette pièce est meublée de lits, de paillasses, de coffres. Une forte odeur de renfermé assaille les narines. »

La pièce servait de salle de repos pour les gardes et les serviteurs, mais elle est vide désormais.

6. Salle de banquet

« Les restes d'un dîner gisent encore sur la table, tandis que la plupart des verres et des assiettes sont brisés et éparpillés sur le sol. Deux convives sont encore à table, dans un état de décomposition avancé. »

Rencontre : Les deux convives assis à table sont en fait des **nécrophages** (des goules majeures, si vous jouez en *CO Fantasy*). Ils se relèvent et attaquent les intrus dès que ceux-ci pénètrent dans la pièce.

7. Réserves

« Des armes et des armures sont rangées sur des râteliers. Étonnamment, tout semble à sa place, et aucun cadavre ne gît au sol. »

Si les personnages fouillent cette pièce, ils peuvent y trouver des armes et des armures frappées des armoiries de Raven'Ill. Il y a notamment une armure de famille, une cotte de maille +1, ainsi qu'une épée longue +1. Cela pourra leur conférer un avantage certain contre Roc'Taron.

8. Cuisine

« Les restes de préparations inachevées pourrissent dans les casseroles. Les réserves semblent avoir été saccagées et il ne reste désormais plus que des légumes pourris et des fruits secs dévorés par les insectes. Mais le plus frappant reste tout de même le cadavre bouffi couvert de mouches allongé au milieu de la pièce. »

Les cuisines ont été abandonnées quand le baron a été tué, juste avant l'heure du repas. Les cuisiniers sont tous morts et la plupart sont devenus des goules. Le corps qui pourrit ici a été laissé négligemment par Roc'Taron qui se complaît dans la mort et la putréfaction. Mais il s'agit d'un leurre : l'âme de ce pauvre commis a bien trouvé le repos.

9. Autel profané

« Ce qui était jadis une chapelle a été profané. Il se dégage du lieu une atmosphère particulièrement chargée et maléfique. »

La chapelle était autrefois dédiée à une divinité de la fertilité et de la famille, mais aujourd'hui, elle est consacrée à la non-vie.

10. Laboratoire de Roc'Taron

« Cette pièce a été totalement reconvertie en laboratoire de nécromancie. Plusieurs cadavres sont disséqués sur des tables, et une étrange substance rouge et violette bouillonne dans un petit chaudron. Contrairement au reste du château, l'endroit est bien tenu. Tout est aménagé avec une précision chirurgicale qui fait froid dans le dos. Un mal terrible émane des murs. »

Rencontre : Roc'Taron attend les aventuriers ici. Il a désormais pris pleine possession du corps d'Alwin, et

Les adversaires du château

Objets animés (*Créatures & Oppositions*, p. 232)
Hallebardes animées (même profil que Épée volante, *Créatures & Oppositions*, p. 233)
Goules (*Créatures & Oppositions*, p. 173)
Ombres (*Créatures & Oppositions*, p. 237)
Zombis (*Créatures & Oppositions*, p. 290)
Fantôme (*Créatures & Oppositions*, p. 142)
Nécrophage (*Créatures & Oppositions*, p. 231)

Roc'Taron

Humanoïde de taille M, Neutre Mauvais
Classe d'armure 15 (*armure du mage)*
Capacité défensive *image miroir*
Points de vie 58 (8d8 + 24 + 6 simulacre de vie)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	13 (+1)

Compétences Arcanes +6, Médecine +3
Sens Perception passive 10
Langues commun
Dangerosité 4 (700 XP)

Capacités

Frappe nécrotique. Par une action bonus, Roc'Taron peut dépenser un emplacement de sort pour que ses attaques d'arme au corps à corps infligent par magie 10 (3d6) dégâts nécrotiques supplémentaires à une cible qu'il parvient à toucher. Cet avantage dure jusqu'à la fin du tour. Si le nécromant dépense un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 par niveau au-dessus du 1er.
Incantation. Roc'Taron est un lanceur de sorts niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (jet de sauvegarde DD 14, +6 au toucher à l'attaque de sort). Il a préparé les sorts suivants :
Tours de magie (à volonté) : *main du mage, prestidigitation, rayon de givre*
1er niveau (4 emplacements) : *simulacre de vie, bouclier, projectile magique, vague tonnante*
2e niveau (3 emplacements) : *flèche acide, invisibilité, image miroir*
3e niveau (2 emplacements) : *animation des morts, malédiction*

Actions

Masse d'armes +1. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants.

conversion CO Fantasy

Les adversaires du château

Goules (*CO Fantasy*, p. 254)
Ombres (*CO Fantasy*, p. 267)
Zombis (*CO Fantasy*, p. 277)
Fantôme majeur (*CO Fantasy*, p. 249)
Goules majeures (goules avec un niveau de boss : +20 PV, +2 Att. DM et DEF)

Hallebarde animée

NC 2, créature non-vivante
FOR +0 **DEX** +4 **CON** +0
INT -4 **SAG** +0 **CHA** -4
DEF 16 **PV** 16 **Init** 18
Hallebarde +6 **DM** 1d10
Vol rapide : une hallebarde animée obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'elle est en vol (ce qui lui permet d'utiliser *Imparable* après un déplacement).
Imparable (L) : réaliser une attaque en lançant deux d20 et garder le meilleur résultat. Si une hallebarde animée obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (même sans utiliser *Imparable*), elle inflige + 1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire).

Armure animée

NC 2, créature non-vivante
FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT -4 **SAG** +0 **CHA** -4
DEF 18 **PV** 29 **Init** 10
Coups +6 **DM** 1d6 + 3

Roc'Taron

NC 4, créature humanoïde
FOR +1 **DEX** +2 **CON** +2
INT +3* **SAG** +0 **CHA** +1
DEF 17 **PV** 59 **Init** 14
Masse +5 **DM** 1d6 + 4
Voie de la magie maléfique rang 2
Si votre groupe de PJ est solide et bien équipé en armes magiques pour combattre les 2 ombres, vous pouvez utiliser la Voie de la magie maléfique au rang 3 (*injonction mortelle*).

c'est désormais l'esprit du baron qui est enfermé dans le médaillon. Pour les PJ, l'objectif de cette rencontre sera soit de détruire le nécromancien, soit de réussir à faire ressurgir l'esprit d'Alwin pour qu'il reprenne possession de son corps. S'ils décident d'attaquer Roc'Taron, il s'agit d'un combat classique contre le sorcier, aidé par **2 ombres** qui sortent des murs de la tour pour protéger leur maître.

En revanche, si les joueurs choisissent la seconde option, la chose sera un peu plus compliquée à gérer. Le baron est encore sensible à son passé, et plusieurs choses peuvent aider à faire ressurgir le véritable Alwin. Premièrement si les PJ portent les armes et/ou les armures trouvées dans la salle 7. Deuxièmement, s'ils font allusion au père d'Alwin, Frostwin. Et troisièmement, s'ils décrivent précisément ce qui se passe dans le village et dans les champs alentour (les meutes de goules, les piles de cadavres, la maladie…). Si les PJ remplissent deux de ces trois conditions, Alwin arrive pendant un court instant à reprendre le contrôle de son corps, et Roc'Taron en est alors expulsé. Les PJ doivent désormais affronter l'esprit de Roc'Taron (un fantôme, voir en marge).

11. Postes d'observation

« Les terrasses des tours offrent une vue globale sur toute la région. Il est même possible d'apercevoir le village. Cependant, votre esprit est plus préoccupé par les piles de cadavres qui pourrissent dans les champs comme autant de tertres macabres. »

Épilogue

Selon la façon dont vos joueurs ont géré la rencontre finale, il y a deux fins possibles. Si les PJ ont réussi à tuer Roc'Taron sous forme de fantôme après l'avoir expulsé du corps d'Alwin, tout va pour le mieux. Ils sont accueillis en héros au village et même si cela va prendre du temps, les habitants vont réussir à se remettre des événements récents. Alwin reprend la place qui lui est due et les villageois en sont plus que ravis.

En revanche, si les PJ tuent le nécromant alors qu'il occupait le corps d'Alwin, ils se trouvent face à un problème de taille. Sans héritier à la baronnie, la région va connaître une terrible guerre civile de succession. Cousins lointains d'Alwin, familles riches du village, seigneur voisin, tout le monde va vouloir mettre la main sur le château et ses terres fertiles. Parmi les solutions : en raison de leurs actions héroïques, les aventuriers ont la légitimité pour administrer un temps la baronnie. Qui sait, l'un d'eux avec un charisme suffisant et un passé de bonne famille (un paladin ?) va s'attacher aux villageois qui commencent à lui donner du « seigneur » ou du « baron » quand ils s'adressent à lui. Plus tard, quand tout ira pour le mieux, il n'est pas impossible qu'un seigneur voisin s'inquiète « de ce nouveau baron, un parvenu et un imposteur qui aurait assassiné Frostwin et son fils ». Mais c'est une autre histoire.

Autre scénario possible : les PJ sont chassés comme des malpropres de Raven'Ill après avoir détruit le dernier espoir des villageois. En effet, ils ont tué Alwin, l'unique héritier d'une lignée de bons seigneurs et le pays va sombrer dans le chaos.

Sippik

7

La vieille École

Ce scénario propose une enquête et une exploration dans une ambiance entre Gagner la guerre, le roman de Jean-Philippe Jaworski et Harry Potter, qu'on ne présente plus. Il conviendra particulièrement à un MJ capable de broder à partir d'une enquête simple et à des joueurs inventifs capables de faire autre chose que de foncer dans le tas.

En quelques mots...

Devenue directrice de la Vieille École où sont formées les élites locales, Dona Ovesta, une guenaude nocturne, cherche à prendre le contrôle d'une petite ville en manipulant les élèves. Déguisés en médecins, les aventuriers enquêteront sur la mort de l'une de ses victimes, ce qui les conduira à explorer les souterrains où la créature cache ses noirs secrets.

Fiche technique

TYPE • Enquête/Exploration
PJ • Niveau 3-5
MJ • Expérimenté
Joueurs • Tout niveau

ACTION	★
AMBIANCE	★★
INTERACTION	★★
INVESTIGATION	★★★

Introduction

L'histoire pour le MJ

Dans la petite cité de Lineato, la Vieille École est une institution. Fondée voici plus de 400 ans, c'est une académie à la discipline sévère, où l'on apprend l'escrime, la danse, les bonnes manières et la culture classique. Là, les rejetons de bonne famille apprennent à devenir les futurs dirigeants de la cité, de l'armée ou des opulentes maisons de commerce. Comme le système politique est fondé sur la cooptation au sein d'un conseil des patriciens, après une carrière honorable, les *alumni* (les anciens élèves de la Vieille École) ont conquis le pouvoir.

L'accès à la Vieille École est en principe réservé aux enfants des familles d'*alumni*. Néanmoins, chaque année, quelques places sont attribuées à des enfants de familles pauvres, mais méritantes. C'est le cas de Dona Ovesta. Née au sein d'une famille d'aristocrates ruinés, elle fut acceptée à l'académie, où elle côtoyait les enfants de ceux qui avaient racheté à vil prix les terres de sa famille.

Élevée dans une atmosphère de contenance et de la dissimulation, elle a subi sans broncher toutes les brimades et s'est habituée à l'école au point de faire corps avec elle. Adolescente, elle a été en proie à d'horribles cauchemars, qui lui ont révélé peu à peu sa véritable nature : elle est une guenaude nocturne, échangée au berceau avec une enfant humaine. Dès lors, elle a appris à maîtriser son apparence et dissimiler ses objectifs. Adulte, elle devient préceptrice de bonnes manières à l'académie, puis parvient au titre envié de chancelière. Parvenue à la tête de l'institution, elle va pouvoir assouvir sa vengeance sociale.

Son plan est simple, mais nécessite une patience sans faille : sélectionner des élèves, leur faire intégrer la Nuit souveraine, une société secrète dont les buts réels ne sont dévoilés qu'aux plus hauts grades, afin de prendre peu à peu le contrôle de la cité.

L'un des obstacles au projet de Dona Ovesta, c'est l'existence des marguilliers, un conseil de trois *alumni* chargés de veiller au bon fonctionnement de la Vieille École. S'ils ont désigné Dona Ovesta comme chancelière, c'était parce qu'elle était connue pour son attachement à l'académie et qu'elle n'était liée à aucun des clans patriciens. Mais pas un instant, ils n'ont imaginé qu'elle nourrissait d'autres ambitions. Afin d'éviter que leur vigilance ne soit un frein à ses plans, depuis plusieurs années, Dona Ovesta a entrepris de corrompre les plus faibles et d'éliminer les autres, afin de les remplacer par des personnalités plus souples.

La ville

Lineato est une petite ville de quelques milliers d'habitants. Elle était plus peuplée jadis. Malgré les rues étroites et les bâtiments décrépis, ses citadins sont



très fiers de son origine antique, de ses ruines et de ses statues. Les activités principales sont la taille du marbre, extrait d'une carrière voisine, et la joaillerie. Les familles patriciennes se partagent le pouvoir depuis des générations. Dirigées par une matriarche chargée d'arranger les mariages, elles vivent dans un entre-soi social et matrimonial, renforcé par leur passage commun à la Vieille École. Conservatrices et hautaines, elles n'aiment ni les étrangers, ni les nouveautés, ni les scandales.

Superstitieux, les habitants de Lineato apprécient les talismans, consultent des voyantes et font grand cas de l'interprétation de leurs rêves et cauchemars. La justice est assez expéditive et la garde efficace. Pour les non-patriciens, elle ne connaît que trois peines : le bannissement pour les simples délits (bagarres, duels, troubles nocturnes, insultes envers des patriciens…), le pilori pour les vols et escroqueries, et le bûcher pour les crimes de sang et la sorcellerie. Pour les patriciens, il n'y en a que deux : l'emmurement vivant pour les crimes et le pèlerinage expiatoire pour les simples délits. Si les aventuriers croient pouvoir tout résoudre à la pointe de l'épée, s'ils commettent des meurtres ou brutalisent des gens, ils se retrouveront vite arrêtés, puis condamnés. S'ils s'évadent, des chasseurs de prime les traqueront. Insistez bien sur ce contexte auprès des joueurs.

L'étiquette en ville

Bien que les noms complets des PNJ soient fournis, il est d'usage de s'adresser aux patriciens par la particule Don (pour les hommes) ou Dona (pour les femmes), suivie de leur prénom. Ainsi, on dira Don Breno pour Breno di Fiore. Le nom de famille sert lorsqu'on désigne le clan familial dans son ensemble.

N'oubliez pas qu'au sein de l'administration communale (hôtel de ville, officiers de la garde, tribunal…), les disciples de Dona Ovesta sont désormais assez nombreux. Ces derniers ne contrôlent pas encore l'appareil, car ils sont trop jeunes pour accéder aux postes les plus élevés, mais ils peuvent rapporter leurs soupçons sur les aventuriers et agir de manière coordonnée pour se débarrasser d'eux.

Point de départ

L'aventure commence alors que Dona Lena, de la famille Gruzzola, l'une des marguillières, vient de mourir. En apparence, il s'agit d'un accident malheureux, mais sa fille Dona Daria est persuadée que sa mère a été assassinée. Elle hésite à porter l'affaire devant la cour des patriciens, mais craint pour sa propre vie. Sûre de ne pouvoir compter sur personne à Lineato, elle fait appel à des aventuriers de bonne réputation, extérieurs à la ville, les PJ.

Les aventuriers vont devoir enquêter discrètement sur la mort de Dona Lena, établir le lien avec celle de plusieurs autres marguilliers, puis avec la Vieille École. Enfin, ils devront visiter l'académie afin de trouver des preuves et saisir l'étendue de la corruption de la cité. Pour masquer leurs activités, les PJ devront se faire passer pour un médecin et ses apprentis, venus soigner Dona Daria. C'est la consigne qu'ils reçoivent par un courrier délivré par un porteur, accompagné si nécessaire d'une somme appréciable en acompte de paiement.

Dona Daria Gruzzola

Fille de Dona Lena, Daria, 21 ans, se trouve désormais à la tête d'un riche atelier de taille de pierres précieuses. Elle est une *alumni* de la Vieille École, mais n'a jamais été initiée dans la société secrète de Dona Ovesta et garde un mauvais souvenir de sa scolarité, bien qu'elle n'en parle guère. Associée à sa mère depuis que celle-ci est veuve, elle a l'habitude de voyager dans les villes voisines pour acheter des gemmes à faire tailler ou sertir. Cette ouverture au monde, conjuguée à sa jeunesse, la rend moins obtuse et moins fermée que ses concitoyens. Elle reste cela dit très superstitieuse. C'est précisément sa crainte des mauvais rêves qui l'a poussée à recruter les aventuriers. Elle leur fera signer un contrat assez détaillé, dans lequel ils s'engagent à ne pas troubler l'ordre public.

Daria est l'héritière, car sa sœur aînée (23 ans) étant mariée à un patricien, ne peut pas hériter. En effet, les lois prévoient que les maisons patriciennes doivent rester indépendantes. Il en va de même des quatre sœurs cadettes, âgées de 13, 15 et 16 ans.

Acte I - L'enquête

Voici les informations à donner au cours de l'enquête des PJ :

Dona Lena, veuve d'Asado Gruzzola, âgée de 51 ans, est morte dans son sommeil d'une mauvaise fièvre. Depuis plusieurs nuits, elle était très fatiguée et souffrait de terribles cauchemars. Elle ne présentait aucun signe d'empoisonnement, ni de violences. Le corps, placé dans un cercueil dans la chapelle familiale, est toujours visible par les « médecins ».

Selon sa fille, Dona Lena ne présentait aucun signe de maladie. Elle semblait surtout préoccupée, mais ne s'est jamais ouverte sur ce qui lui pesait.

Médecins malgré eux

Les patriciens forment une société fermée où les étrangers ne sont pas les bienvenus. Néanmoins, un nouveau médecin qui arrive en ville, suivi de ses disciples et apprentis, suscitera l'attention des familles bourgeoises, qui voudront bénéficier de ses conseils. Il leur faudra bien sûr porter la robe noire et le chapeau à large bord, ne porter aucune arme apparente, parler un langage ésotérique et ne pas sortir de leur rôle en public. Ils doivent respecter leur couverture de médecins, poser les questions relatives à l'enquête sans en avoir l'air, ne pas se trahir. Être trop directs attirera les soupçons sur eux. S'ils échouent, les portes se fermeront et ils seront sans doute expulsés comme de vulgaires charlatans. Cela devrait donner des scènes improbables et des airs de comédie dans la première partie du scénario. Il est possible que les joueurs proposent un autre plan, se lassent vite ou n'accrochent pas. Dans ce cas, précipitez un peu les choses pour les amener au plus vite dans l'antre de la guenaude nocturne.

Selon ses proches, elle était discrète, consciencieuse, honnête en affaires, de mœurs irréprochables et sans ennemis connus.

Ses servantes confirmeront tout cela, mais rajouteront que la maîtresse était tatillonne, exigeante, voire un peu maniaque. Néanmoins, elle payait leurs gages avec régularité et ne se montrait pas trop capricieuse, si bien qu'elles l'appréciaient. Il en va de même pour les ouvriers de son atelier de taille.

Ses clients et partenaires commerciaux louent son honnêteté, sans cacher que sa lecture rigide des contrats et sa propension à aller au tribunal pour des vétilles en exaspéraient plus d'un. Cependant, personne n'aurait eu l'idée de la tuer pour ces raisons, car cela fait partie des règles du métier. Enfin, les patriciens sont unanimes à louer la rigueur avec laquelle elle veillait aux dépenses municipales et son dévouement à la Vieille École, dont elle était marguillière.

Ambiance des scènes

Lorsqu'ils mènent l'enquête, mettez plutôt la pression sur la manière dont les aventuriers jouent leur rôle de médecins et cherchent à obtenir des informations. Ils auront l'impression de faire face à un mur, mais glissez régulièrement la même remarque : chaque patricien rencontré dira, à un moment de la conversation : « Je suis de la Vieille École », comme si c'était une évidence. Cela finira bien par les intriguer. Mais ne parlez de l'école aux PJ que lorsqu'ils commencent à s'y intéresser. Rappelez alors, sans en avoir l'air, que Dona Lena est devenue marguillière à la mort de Don Picchio di Mazza, survenue l'an dernier.

Si quelqu'un pose des questions sur ce dernier, le parallèle sautera aux yeux, bien que personne n'ait fait le rapprochement : il était âgé de 52 ans, en bonne santé, honnête et tatillon, et il est mort il y a un an tout juste, à dix-huit jours près. Une enquête auprès de ses proches permettra de compléter le rapprochement : Don Picchio est mort dans son sommeil, après une nuit agitée de cauchemars. Son médecin a conclu à un arrêt du cœur dû à une alimentation trop riche, malgré les mœurs austères du patricien. À l'époque, personne n'a remis en cause ce diagnostic.

Une piste ?

Cette piste peut mener les aventuriers vers une autre marguillière, Dona Anatra Chiave, décédée il y a trois ans, à la même saison, dans des circonstances assez étranges. Cette riche propriétaire de nombreux logements était connue pour sa cupidité et la manière dont elle faisait maltraiter ses locataires, apprentis et compagnons sans le sou, quand ils étaient incapables de payer leurs loyers. Les patriciens préféraient détourner les yeux de ses viles méthodes, mais se souviennent de son caractère acariâtre et de ses prises de bec avec Dona Ovesta, laquelle conservait un sang-froid imperturbable sous les insultes. Dona Anatra fut retrouvée morte dans la cour de son hôtel particulier, après être tombée de sa fenêtre en pleine nuit. À l'époque, on avait mis cela sur son goût immodéré pour la liqueur de cerises.

Avec ces trois décès de marguilliers, les aventuriers peuvent deviner que le problème tourne autour de la Vieille École, peut-être même autour de Dona Ovesta. Si la date les intrigue, les PJ apprendront sans doute rapidement qu'il s'agit de la date d'inspection annuelle et de contrôle des comptes de l'académie par les marguilliers.

Les marguilliers

Actuellement, les deux marguilliers survivants, membres du conseil des patriciens, sont :

- **Don Breno di Fiore**, un riche marbrier qui se prend pour un stratège militaire depuis qu'il a fait restaurer les anciennes tours d'enceinte de la ville. Il arbore des tenues martiales, bottes de cavalerie et sabre au côté. Il a une confiance aveugle en Dona Ovesta, qui le conforte dans ses rêves de petit soldat.
- **Dona Nascita Spita**, une jeune et ambitieuse femme d'affaires, héritière de la banque familiale, initiée de la société secrète et dévouée à Dona Ovesta. Elle arbore une véritable fortune en bijoux, malgré les conseils de modestie de la chancelière.

Acte II - La Vieille École

C'est une vaste demeure d'allure antique, organisée autour d'une cour carrée. On peut la fouiller pièce par pièce sans trouver la moindre preuve. La méfiante Dona Ovesta cache ses secrets dans les souterrains. Cependant, ses manies et certaines bizarreries de l'institution sont connues des anciens élèves, qui peuvent y faire allusion s'ils sont interrogés de façon subtile.

La Vieille École accueille 144 élèves, filles et garçons âgés de 7 à 18 ans. Douze nouveaux élèves sont admis chaque année, dont un boursier issu d'une famille pauvre, généralement une branche cadette de patriciens ou d'aristocrates tombés dans la misère. L'enseignement est de bonne tenue, mais la discipline est sévère. Elle l'est encore plus depuis que Dona Ovesta est chancelière, c'est-à-dire depuis maintenant six ans : châtiments corporels, cachots, privations. Néanmoins, dans les familles patriciennes, il est d'usage de rire des punitions qu'on a subies à l'académie : il s'agit d'une expérience partagée et d'une preuve de courage.

Dona Ovesta, la chancelière

Aux yeux du monde, la chancelière de la Vieille École est une vieille fille guindée, dévouée corps et âme à l'institution. Avec son chignon serré, ses robes sombres à peine décorées de perles et son air pincé, elle se conforme volontiers au stéréotype. Ses saillies d'humour noir dénotent toutefois de temps à autre. Avec les années, la guenaude a acquis un contrôle parfait de sa forme humaine, mais elle déteste cette apparence factice, tout comme sa véritable apparence d'ailleurs : c'est pour cette raison que les miroirs sont bannis de l'école.

Dona Ovesta prend également l'apparence de deux autres jeunes femmes : la riante Dona Lorena et la mélancolique Dona Guillema, qui enseignent respectivement les langues étrangères et les bonnes manières. Leur ressemblance amuse les élèves. De même, certains perspicaces ont remarqué qu'on ne les voit pratiquement jamais ensemble, pas plus qu'avec Dona Ovesta. Quand c'est le cas, le mystère s'explique par la présence d'un doppelganger que Dona Ovesta a introduit dans l'école (voir Traccio San-Ghiozzo).



Marga Biancco

Marga Biancco, maîtresse d'armes

Chargée d'enseigner l'escrime, l'énergique Marga Biancco est une bretteuse accomplie, qui sait alterner les passes d'armes les plus académiques et les moins orthodoxes. Elle a été recrutée par Dona Ovesta, qui n'ignore pas qu'elle est en réalité un rat-garou. Outre les leçons ordinaires qu'elle donne à tous les élèves, elle forme les initiés pour en faire des tueurs accomplis. Marga Biancco rêve de remplacer Dona Ovesta à la tête de la Vieille École. Elle tiendra son rôle contre des intrus, mais si elle peut être débarrassée de la chancelière sans compromettre sa propre place, elle n'hésitera pas un instant.

Traccio San-Ghiozzo, maître de danse

L'élégant professeur de danse et de musique fut jadis la coqueluche des dames de Lineato. Aujourd'hui, il masque mal le passage du temps derrière une abondance de poudre, de perruque et de dentelles. En raison de sa curiosité mal placée, Dona Ovesta l'a fait remplacer par un doppelganger (voir *Créatures & Oppositions*, p. 76 ou *CO Fantasy*, p. 244), après avoir enfermé le véritable professeur dans un cachot. Même si elle éprouve un certain inconfort envers cette créature insondable, la chancelière sait qu'elle ne la trahira pas tant qu'elle bénéficie du confort de la Vieille École. Il lui arrive de remplacer Ovesta dans les rôles de Dona Lorena et Dona Guillema, lorsqu'elles doivent apparaître ensemble.

Don Mirco de l'Aosto, maître d'humanités

Le vieux Don Mirco est le doyen des professeurs de la Vieille École. Des générations d'élèves ont supporté son élocution monocorde, ses quintes de toux caverneuses, ses tournures de phrases controuvées et son érudition insondable. Sa présence à la Vieille École assure un certain prestige à l'institution, car ses ouvrages de philosophie font référence. Il a toujours refusé de quitter sa ville natale malgré des offres alléchantes d'universités prestigieuses. Dona Ovesta ne l'a jamais remplacé, car elle suppose que perdu dans ses pensées, il ne remarque rien. Elle serait surprise de savoir qu'il n'ignore rien de sa véritable nature. Don Mirco l'a prise en affection dès l'enfance en raison de ses origines modestes et de son parcours difficile, au point d'être aveugle à ses crimes.

Marga Biancco, rat-garou et assassin

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 13
Points de vie 65 (10d8 + 20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Compétences Acrobaties +6, Discrétion +6, Perception +4, Représentation +3
Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques qui ne sont pas en argent
Sens vision dans le noir 18 m (forme de rat uniquement), Perception passive 14
Langues commun (ne peut pas parler sous forme de rat)
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Actions

Assassinat. Pendant son premier tour, Marga obtient *l'avantage* lors des jets d'attaque effectués contre une créature qui n'a pas encore joué son tour. Toutes les attaques réussies par Marga contre une créature surprise sont des coups critiques.
Évasion. Si Marga est la victime d'un effet qui l'autorise à faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, elle ne subit aucun dégât en cas de jet de sauvegarde réussi et la moitié seulement en cas d'échec.
Attaque sournoise. Une fois par tour, Marga inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires quand elle touche une cible avec une attaque d'arme et si elle obtient *l'avantage* lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé, et que Marga n'est pas *désavantagée* lors du jet d'attaque.
Métamorphe. Le rat-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en hybride d'humanoïde et de rat, en rat géant, ou pour reprendre sa véritable forme d'humanoïde. Ses statistiques, à l'exception de sa CA, restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Ses objets équipés ou transportés ne sont pas transformés. Le rat-garou reprend sa forme véritable s'il meurt.
Odorat aiguisé. Le rat-garou est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples (forme hybride ou humanoïde uniquement). Le rat-garou fait deux attaques à l'épée courte, plus une de morsure s'il est en forme hybride.
Morsure (forme hybride ou de rat uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 pour ne pas contracter la malédiction de la lycanthropie du rat-garou.
Épée courte (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Elle subit 14 (4d6) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.
Arbalète de poing (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque d'arme à distance* : +6 pour toucher, portée 9-36 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants plus poison (voir ci-dessus).

conversion CO Fantasy

Marga Biancco, rat-garou et assassin

NC 4
FOR +1 **DEX** +3* **CON** +1*
INT +0 **SAG** +2* **CHA** +1
DEF 16 **PV** 49 **Init** 22
Rat : Morsure +8 **DM** 1d4 + 3
Humanoïde : Épée courte +8 **DM** 1d6 + 3 + 1d6 poison
Voie du prédateur rang 1

Les actions de Dona Ovesta

Tant que les aventuriers tiennent leur rôle de médecins et qu'ils ne commettent pas d'erreur, Dona Ovesta ignore leur présence. Dès qu'elle a vent de leur arrivée, elle va déclencher des attaques croissantes pour les pousser à partir. Elle est assez expérimentée pour savoir qu'employer directement ses pouvoirs contre des aventuriers la mettrait en danger. Elle va donc déployer son réseau d'alliés.

Les initiés de sa société secrète vont commencer à surveiller discrètement les PJ, en jouant sur leur connaissance de la cité pour ne pas se faire repérer. Bien qu'entraînés à l'escrime, ils savent qu'ils ont peu de chances face aux aventuriers et ne cherchent pas la confrontation.

Vous pouvez utiliser le profil de Membre de secte (*Créatures & Oppositions*, p. 337) pour les initiés les plus jeunes et le profil de Bandit (*Créatures & Oppositions*, p. 330) pour des initiés un peu plus expérimentés. Vous pouvez utiliser le profil du Surineur (*CO Fantasy*, p. 279) pour les initiés les plus jeunes et le profil de l'Assassin mineur (*CO Fantasy*, p. 279) pour des initiés un peu plus expérimentés.

Rappelez-vous que si un combat éclate, ce n'est que pour faire monter la pression et que les initiés chercheront à tout prix à fuir en cas de confrontation.

» Des rumeurs circulent en ville à propos des nouveaux médecins : ils auraient fui une autre ville après avoir fait mourir un patient, ou l'avoir dévalisé, ou déshonoré sa fille, selon les versions. Les gens commencent à se méfier d'eux.
» La rumeur selon laquelle ces médecins sont des charlatans enfle. On leur ferme la porte au nez dans les familles patriciennes.
» La guilde des médecins dépose officiellement une plainte devant le tribunal des patriciens contre les charlatans. Un greffier vient la notifier aux aventuriers.
» Le tribunal des patriciens délivre un avis d'expulsion, qui somme les faux médecins à quitter la ville dans les 24 heures sous peine de pilori.
» Traccio San-Ghiozzo, le doppelganger, suit les aventuriers sous diverses apparences. S'il peut en isoler un, il cherche à l'assassiner et à le remplacer pour connaître leurs plans.
» Marga Biancco dirige une embuscade contre les aventuriers avec un groupe conséquent d'initiés de la Nuit souveraine. Cette action ne sera menée qu'en dernier recours, si Dona Ovesta est informée d'une attaque imminente sur la Vieille École.

Si les personnages sont grillés, faire mine de quitter la ville pour revenir sous une autre identité est sans doute la meilleure tactique. S'ils n'y songent pas, Dona Daria leur suggérera.

Comment réussir le scénario ?

N'oubliez pas que, quels que soient les soupçons qui pèsent sur Dona Ovesta, les aventuriers ne peuvent se contenter de la tuer : ils doivent la démasquer publiquement. Ils ne peuvent pas non plus investir brutalement l'école sans être assaillis par des élèves en armes, entraînés à l'escrime, puis par la garde patricienne.

En revanche, montrer que la chancelière a transformé les souterrains en antre de sorcière, aux frais de l'école, est une bonne démonstration. Il ne saurait non plus être question de tuer ou de blesser des patriciens, encore moins des élèves : il faudra trouver d'autres moyens s'il faut les combattre. C'est l'une des subtilités du scénario pour des joueurs habitués à l'action.

Il faut que les aventuriers aient réalisé une prestation exceptionnelle en tant que « médecins » pour que Dona Ovesta ne soit pas sur ses gardes à leur arrivée. C'est le seul cas de figure où ils pourront la surprendre dans l'école. Dans le cas contraire, elle se barricade dans son antre et place l'école sous la garde d'anciens élèves dévoués à sa cause. En fonction des actions qu'Ovesta a mis en œuvre en réaction à l'enquête des PJ, adaptez sa réaction et la défense de l'école.

Acte III - Les souterrains

L'école a été construite sur les ruines de thermes antiques. Ceux-ci forment désormais un réseau de caves uniquement accessible par une porte secrète maquillée en panneau de boiserie dans la salle de danse. C'est là que se réunissent les initiés et que Dona Ovesta cache ses secrets les plus infâmes, en particulier sa *cardioline* (voir le profil de la guenaude nocturne, p. 179 de *Créatures & Oppositions)*, dont elle a besoin pour prendre une forme éthérée. C'est également là qu'elle se réfugiera si l'école est attaquée.

1 – Le passage derrière le squelette

Tous les élèves connaissent Tino, le squelette de la salle d'anatomie, car il a toujours l'air de suivre du regard les

Conversion CO Fantasy

Tous les élèves connaissent Tino, le squelette de la salle d'anatomie, car il a toujours l'air de suivre du regard les bavards. Ce qui est vrai, puisqu'il s'agit d'un squelette mort-vivant (*CO Fantasy*, p. 272). Par rapport à un squelette « classique », Tino sait s'exprimer par des signes qu'Ovesta comprend, et il prend des initiatives, telle que sonner la cloche d'alarme si on entre sans la tenue des initiés (robe et cagoule noires). C'est derrière lui que se trouve le panneau coulissant qui mène à la salle de cérémonie (4) par un long escalier. Tous les initiés apprennent à éviter la 13e marche, qui déclenche un piège : deux herses descendent du plafond, en haut et en bas de l'escalier (difficulté 15 pour le repérer). Puis, de la fumée commence à sortir à la jointure de certaines pierres. Elle contient un poison qui provoque des hallucinations angoissantes (test de CON difficulté 15, état Affaibli), puis des poussées de violence paranoïaque (en cas d'échec au premier test, test de SAG difficulté 15, risque d'attaquer ses compagnons s'ils ratent un test de CHA difficulté 12).

conversion CO Fantasy

Dona Ovesta, guenaude

Les guenaudes sont les terrifiantes sorcières des contes et des folklores. Elles ne sont pas humaines comme l'attestent leur mâchoire proéminente, leurs longs doigts crochus munis de griffes tranchantes et la couleur de leur peau (verte, bleu nuit, rouge foncé ou noir profond). Elles vivent généralement dans des lieux sauvages et inhospitaliers qui déterminent leur carnation : marais nauséabond, forêt obscure et autre volcan ardent. Cependant, elles se fondent parfois parmi les hommes en utilisant leur pouvoir de déguisement, afin de s'adonner à de coupables commerces, vente de filtres odieux, kidnapping de nouveau-nés, etc.
NC 5, taille moyenne
FOR +4 **DEX** +2* **CON** +4
INT +2 **SAG** +2 **CHA** +2
DEF 17 **PV** 55 **Init** 15
Griffes +10 **DM** 1d6 + 4 + faiblesse
Voie de l'envoûteur rang 5
Adaptation : une guenaude nage parfaitement, de plus elle peut respirer sous l'eau ou au sein d'un nuage de gaz empoisonné (marais méphitique, gaz volcaniques, etc.).
Aspect terrifiant : la guenaude est si affreuse que quiconque la voit sous sa vraie forme doit faire un test de SAG difficulté 12 ou être paralysé par la peur pendant un tour complet.
Camouflage : la guenaude est une experte du camouflage, elle obtient un bonus de +5 à tous les tests de Discrétion.
Cauchemars : une fois par nuit, la guenaude peut envoyer un cauchemar à une créature qu'elle a observée au moins un tour durant la journée précédente. La victime ne peut récupérer de PV durant son repos et elle doit réussir un test de SAG difficulté 15 ou être affaiblie (d12 aux actions) pour toute la journée. Le sort de prêtre *délivrance* annule cet effet.
Changer de forme : au prix d'une action de mouvement, la guenaude peut se métamorphoser par magie en une femme de taille moyenne, ou reprendre sa véritable forme.
Faiblesse : la guenaude peut affaiblir un adversaire en le touchant (attaque de contact). La cible doit réussir un test de CON difficulté 12 ou être affaiblie pour 1d6 tours.
Imitation des sons : la guenaude peut imiter le cri des animaux et la voix des humanoïdes qu'elle a déjà entendus. De plus elle est capable de ventriloquie : elle donne l'impression que le son provient d'un point situé jusqu'à 20 mètres d'elle.
Cardioline : le bien le plus précieux de Dona Ovesta est une cardioline, une pierre précieuse en forme de c'ur de couleur rouge. Le possesseur de cette pierre peut utiliser le sort de magicien *forme gazeuse* (Voie des arcanes, p. 48) à volonté et se téléporter auprès de la pierre 3 fois par jour. La pierre nécessite d'être harmonisée à son propriétaire pendant une heure, ensuite il n'est plus nécessaire de la porter sur soi et elle garde ses pouvoirs jusqu'à une distance d'un kilomètre. Toutefois, il s'agit d'un objet maléfique, il doit être aspergé du sang d'un sacrifice humain chaque mois pour conserver ses pouvoirs.

bavards. Ce qui est vrai, puisqu'il s'agit d'un squelette mort-vivant (*Créatures & Oppositions*, p. 264). Par rapport à un squelette « classique », Tino sait s'exprimer par des signes qu'Ovesta comprend et il prend des initiatives, telle que sonner la cloche d'alarme si on entre sans la tenue des initiés (robe et cagoule noires). C'est derrière lui que se trouve le panneau coulissant qui mène à la salle de cérémonie (4) par un long escalier. Tous les initiés apprennent à éviter la 13e marche, qui déclenche un piège : deux herses descendent du plafond, en haut et en bas de l'escalier (DD 15 pour le repérer). Puis, de la fumée commence à sortir de la jointure de certaines pierres. Elle contient un poison qui provoque des hallucinations angoissantes (jet de sauvegarde de Constitution, DD 15, état Empoisonné), puis des poussées de violence paranoïaque (en cas d'échec au premier jet, jet de sauvegarde de Sagesse, DD 18, risque d'attaquer ses compagnons s'ils ratent un jet de Charisme, DD 12).

2 – Couloir

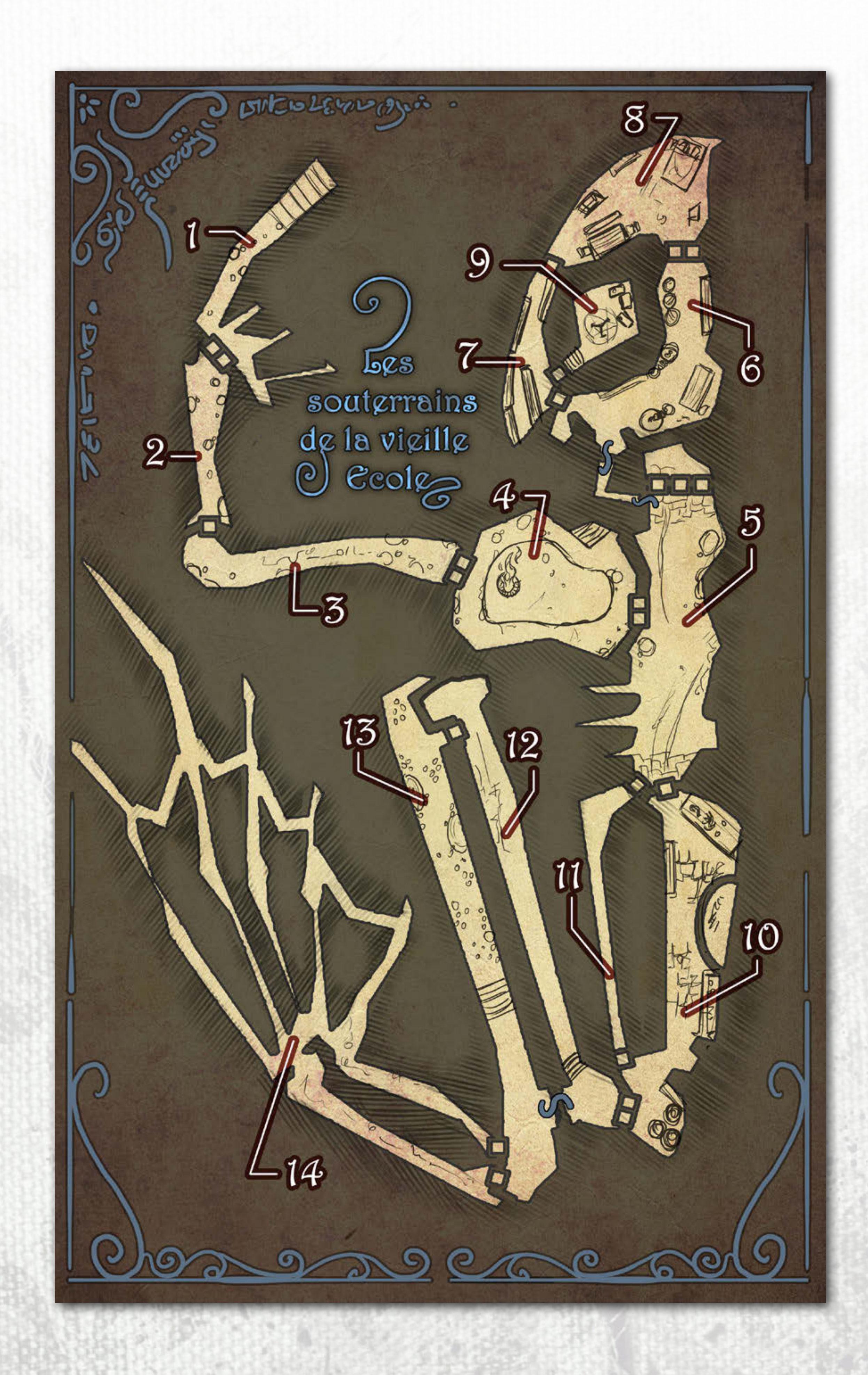
Dans l'alcôve (x), un mécanisme permet de remonter les herses du passage (1). Les murs sont hérissés de porte-torches, qui ne sont allumés que lors des cérémo-



conversion CO Fantasy

Armure animée

NC 2, créature non-vivante
FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT -4 **SAG** +0 **CHA** -4
DEF 18 **PV** 29 **Init** 10
Coups +6 **DM** 1d6 + 3


Les souterrains de la vieille École
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14

nies. Ces soirs-là, la porte qui mène au couloir (3) n'est pas fermée à clef.

3 – Les gardiens

Deux *armures animées* (*Créatures & Oppositions*, p. 232) montent la garde devant cette porte. Elles savent distinguer les initiés s'ils sont en tenue. Sinon, l'une s'interpose tandis que l'autre frappe à trois reprises sur la porte pour donner l'alerte avant d'attaquer.

4 – Salle de cérémonie

Cette salle est surmontée d'une galerie soutenue par des colonnes taillées dans la pierre. Deux grands brasiers en fonte sont disposés sur l'estrade. Un système de leviers dissimulés permet d'y verser des herbes fumigènes, fortement odorantes, qui confèrent leur ambiance mystique aux cérémonies. Les jours de célébration, une quarantaine d'initiés, élèves et *alumni*, s'y réunissent. En termes de jeu, utilisez le profil de Fanatique de secte *(Créatures & Oppositions*, p. 334 ou *CO Fantasy*, Surineur, p.279*)*. Ces initiés ignorent tout du reste du complexe souterrain. La double porte d'entrée (depuis 3) accède au niveau bas, alors que la sortie (vers 5) est au niveau haut.

5 – Vestibule

Au nord de ce long vestibule, trois portes apparaissent sur le mur. C'est un mécanisme assez retors : il faut que les trois portes soient ouvertes dans le bon ordre (gauche, droite, centre) avec les trois clefs cachées dans la cuisine (10) pour qu'une quatrième, dissimulée dans le mur ouest, finisse par s'ouvrir. Si on échoue à la crocheter, la porte de gauche projette un nuage de gaz irritant (effet 3d6 minutes, oblige à enlever armure et vêtements, sauvegarde Constitution DD 15). Celle du centre libère un *pouding noir* (*Créatures & Oppositions*, p. 284) affamé, enfermé dans l'alcôve située derrière. Celle de droite ne provoque rien en apparence, sinon un petit nuage de gaz malodorant destiné à détourner l'attention. Mais, 30 secondes plus tard, une volée de sept flèches arrose la pièce depuis des orifices situés sur le mur ouest et couvre la zone (toucher +8, dégâts 2d6).

6 – Laboratoire

C'est dans cette salle voûtée pleine de cornues et d'alambics que Dona Ovesta concocte ses philtres et ses fumigènes. Les bocaux qui encombrent les étagères contiennent les ingrédients les plus exotiques qu'elle importe dans le plus grand secret en détournant l'argent de l'école. En prenant le temps de chercher, on peut glaner les fioles suivantes : deux potions de crois-



Conversion CO Fantasy

Pouding noir

NC 1, créature végétative
FOR -2 **DEX** -2 **CON** +4
INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4
DEF 10 **PV** 14 **Init** 6
Contact acide +4 **DM** 2d6
Immunisé aux DM d'acide
Informe : le limon peut se faufiler dans un interstice d'une largeur minimale de 2 à 3 centimètres.
Corrosion du métal : les armes non magiques en métal qui entrent en contact avec le limon se corrodent. Après avoir infligé ses dégâts, l'arme subit un malus permanent et cumulatif de -1 aux DM. L'arme est détruite si le malus cumulé atteint -5. Les munitions non magiques en métal qui entrent en contact avec le limon sont détruites après avoir infligé leurs dégâts.

Conversion CO Fantasy

Tapis étrangleur

NC 2, taille grande
FOR +4* **DEX** +0 **CON** +4
INT -4 **SAG** -3 **CHA** -4
DEF 11 **PV** 25 **Init** 10
Envelopper +5 **DM** 1d6 + étouffer
Apparence inoffensive : tant que le tapis reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un tapis ordinaire. Il effectue sa première attaque avec un bonus de +5 en attaque (cible surprise).
Étouffer : dès sa première attaque réussie le tapis enveloppe sa victime. À chaque tour, elle peut utiliser une action limitée pour essayer de se libérer par un test opposé de FOR. Elle ne peut pas effectuer d'autre action. Elle subit automatiquement 1d6 DM par tour +1 cumulatif par tour où elle est enveloppée (1d6 + 1 au premier tour, 1d6 + 2 au deuxième, etc.).
Transfert de dégâts : tant qu'il enveloppe une créature, le tapis subit la moitié seulement des dégâts qu'on lui inflige et la créature dans le tapis subit l'autre moitié.

conversion CO Fantasy

Scorpion

DEF 10, **PV** 1, **Att** +2 (+7 surprise), **DM** poison 2d6, test de CON difficulté 15 pour demi-dégâts.



sance, une d'invisibilité, une de guérison majeure et une de forme gazeuse. Si Ovesta a eu le temps de se préparer, elle aura récupéré les potions avant pour préparer une éventuelle fuite.

7 – Bibliothèque

Dans cette pièce, Ovesta range soigneusement les livres de sa bibliothèque personnelle d'alchimie et de démonologie, écrits dans des langues antiques qu'elle maîtrise parfaitement. On y trouve plus de 300 volumes patiemment rassemblés. Un coffret posé sur une étagère contient une boule de métal. Il sert de contrepoids au passage secret qui mène à la pièce qui protège sa cardioline (salle 9). Notez que la vieille armure qui décore la pièce est une *armure animée* (*Créatures & Oppositions*, p. 232) et que le tapis poussiéreux est un *tapis étrangleur* (*Créatures & Oppositions*, p. 234), tous deux chargés de surprendre les voleurs de livres.

8 – Chambre de Dona Ovesta

Ovesta a installé ici sa chambre, avec un lit à baldaquin, des tentures pourpres, une vaste penderie, un grand coffre rempli de vêtements et un grand miroir sur pieds, recouvert d'un voile. Malgré la détestation qu'Ovesta a pour sa propre image, le miroir lui est indispensable pour maîtriser de nouvelles apparences. Dans un buffet vitré, la guenaude nocturne a pieusement déposé quelques souvenirs d'enfance, dont une poupée de porcelaine ébréchée. Dans un coffret, Ovesta a déposé 75 pièces de platine elfiques et… un scorpion assoupi (*Créatures & Oppositions*, p. 322).

9 – Le cœur

On accède à cette salle par une volée de marches ascendantes. La porte secrète est solidement renforcée de barres de fer. La serrure est constituée d'une gueule de démon : il faut mettre la main dedans pour enfoncer la clef (qu'Ovesta porte sur elle en permanence). Si on essaie de la forcer sans succès, les mâchoires se referment sur la main (dégâts 2d4, plus 1d4 si on essaie de retirer la main sans débloquer le mécanisme).

La *cardioline* de la guenaude nocturne se trouve au centre de la pièce, posée sur un trépied de bronze au milieu d'un pentacle gravé dans une plaque de métal. Au fond de la salle, il y a des coffres, parfaitement vides.

L'ensemble est piégé. Si on longe les murs pour éviter le pentacle, les dalles du sol, simplement posées sur une armature de bois, s'effondrent, avec un fort risque de blessure (sauvegarde Dextérité DD 18, dégâts de chute 2d6) (test de DEX difficulté 15 si vous jouez en *CO Fantasy*). L'effondrement libère également 2d6 scorpions (*Créatures & Oppositions*, p. 322) qui somnolent en dessous.

Pour accéder au pentacle sans déclencher ce mécanisme, il faut progresser sur un parcours connu de la guenaude nocturne seule. Ensuite, il faut bloquer le mécanisme suivant en donnant un coup sec sur la dernière dalle avant le pentacle, sinon, lorsqu'on pose le pied sur le pentacle, cette dalle s'enfonce légèrement et libère un gaz toxique (sauvegarde Constitution DD 17, dégâts 2d6 points de Constitution, récupérés au rythme de 1 point par jour) (Test de CON difficulté 15, état Affaibli pour 24 heures en cas d'échec si vous jouez en *CO Fantasy*). Enfin, si on déplace le trépied ou si on retire la *cardioline* sans lui substituer un poids équivalent (par exemple, la boule de métal de la salle 7), cela projette un nuage corrosif (dégâts 3d6 dans un rayon de 3 m, pas de jet de sauvegarde).

10 – Cuisine

Ovesta peut manger de la nourriture pour humains, mais elle n'y prend aucun goût. C'est pourquoi elle a



conversion CO Fantasy

Cet escalier en colimaçon, dissimulé dans l'épaisse maçonnerie de l'ancienne tour, permet de gagner les niveaux souterrains depuis la chambre officielle de Dona Ovesta. Il débouche au nord d'un long couloir. Afin de s'assurer que personne n'y descend, Ovesta a piégé les marches à trois endroits différents : à chaque fois, la dalle de pierre est remplacée par un cartonnage léger, de même couleur (test de SAG (perception) difficulté 20 pour remarquer quoi que ce soit). En dessous, des pointes aiguisées attendent un pied à transpercer (test de DEX difficulté 18). Elles sont naturellement enduites d'un poison qui provoque rapidement une fièvre délirante (test de CON 15 pour ne pas être Affaibli pendant 24 heures).

Table de localisation de Dona Ovesta

Si les aventuriers parviennent à entrer dans les souterrains de nuit et par surprise, la guenaude se trouvera dans la pièce indiquée par le résultat de 1d20 sur la table suivante. Si Dona Ovesta se sent menacée, ou si elle apprend que l'enquête risque de mener à elle, elle demandera au doppelganger (*Créatures & Oppositions*, p. 76 ou *CO Fantasy*, p.244) de prendre son apparence et sa place en public, y compris face aux élèves. Puis elle se barricadera dans ses souterrains en améliorant les défenses, quitte à gagner la sortie de secours. Elle n'affrontera directement les aventuriers que si elle est acculée. Le profil technique de la guenaude nocturne se trouve dans *Créatures & Oppositions*, p. 179.

D20	Lieux
1-3	Chambre
4-6	Bibliothèque
7-13	Cuisine
14-18	Laboratoire
19-20	Salle de la cardioline

installé sa propre cuisine, dotée d'une vaste cheminée et d'un chaudron. Sur une grande table sont visibles des restes humains. Toutefois, le menu principal est composé de batraciens aveugles puisés dans le bassin qui occupe la plus grande partie de cette cuisine. Si un aventurier y trempe la main, considérez que 1d100 créatures, équivalentes à des lézards (*Créatures & Oppositions*, p. 310) (équivalant à une nuée de rat, *CO Fantasy* p.265), se précipitent sur lui.

Les trois clefs du laboratoire (6) sont cachées dans trois pots, qui ne diffèrent en rien de ceux qui contiennent des épices.

12 – L'escalier secret

Cet escalier en colimaçon, dissimulé dans l'épaisse maçonnerie de l'ancienne tour, permet de gagner les niveaux souterrains depuis la chambre officielle de Dona Ovesta. Il débouche au nord d'un long couloir. Afin de s'assurer que personne n'y descend, Ovesta a piégé les marches à trois endroits différents : à chaque fois, la dalle de pierre est remplacée par un cartonnage léger, de même couleur (test de Sagesse (Perception) DD 20 pour remarquer quoi que ce soit). En dessous, des pointes aiguisées attendent un pied à transpercer (jet de sauvegarde Dextérité DD 18). Elles sont naturellement enduites d'un poison qui provoque rapidement une fièvre délirante (jet de sauvegarde Constitution DD 15 pour ne pas être Empoisonné).

Afin de ralentir d'éventuels poursuivants, Ovesta a également fait installer une herse qu'elle peut déclencher avec un simple levier situé un peu plus loin. Elle est piégée : si on tente de manipuler manuellement la herse, sans utiliser le levier, trois pieux jaillissent de trous dissimulés dans le plafond et touchent les personnes situées près de la grille (toucher +6, dégâts 2d6).

13 – Descente vers les oubliettes

Ce couloir humide, en pente glissante, est peuplé d'une immense colonie de champignons, que Dona Ovesta utilise pour ses décoctions alchimiques. Le moindre contact provoque une explosion de spores qui provoquent des allergies terribles (sauvegarde Constitution DD 15 pour éviter une perte de 1d6 points de Constitution pendant 1d6 semaines) (test de CON difficulté 15pour éviter de perdre 2d6 PV sur son score maximum si vous jouez en *CO Fantasy*).

14 – Oubliettes

Ce réseau d'oubliettes reliées entre elles abrite huit goules (*Créatures & Oppositions*, p. 173 ou *CO Fantasy*, p.254) ainsi qu'un blême (*Créatures & Oppositions*, p. 174 ou une goule avec un niveau de boss en *CO Fantasy*). Ce sont des victimes de Dona Ovesta. Le blême n'est autre que le véritable San-Ghiozzo, le maître de danse, tandis que Dona Lorena et Dona Guillema sont parmi les goules. Ces créatures sont animées d'une haine farouche envers toute forme de vie. Mais elles haïssent leur tourmenteuse plus que tout. Il est possible de s'allier avec ces créatures maléfiques contre Dona Ovesta.

Nicolas « Snorri » Dessaux



Jouer en mode Harry Potter

Vous pouvez également jouer ce scénario en laissant les joueurs incarner des élèves de la Vieille École, des petits nouveaux qui en découvrent les terrifiants secrets. Dans ce cas, rendez les pièges moins mortels et étalez le scénario sur toute l'année scolaire, en faisant remplacer les véritables professeurs un par un.

8

Alzheimerïn

J'ai perdu tout ce que j'aimais... Voici un scénario particulièrement original dans la conception et la progression de l'intrigue. Les PJ ont des crises d'amnésie et doivent recoller les morceaux entre différents trous noirs et un mystère très épais. Pour un meneur de jeu expérimenté.

En quelques mots...

Les PJ se réveillent victorieux, blessés, mais bien plus puissants que lors de leur dernière aventure. Une enquête à contresens leur permet de comprendre qu'ils sont sur la piste d'un monstre qui absorbe les souvenirs des gens, y compris les leurs, et pompant au passage leur puissance vitale. Prêt pour un road trip déjanté, parsemé de PNJ déroutants, et une fin pleine de promesses ?

Fiche technique

TYPE • Mystère
PJ • Niveau 5
MJ • Expérimenté, improvisation
Joueurs • Ouverts à l'originalité

ACTION	★
AMBIANCE	★★★
INTERACTION	★★
INVESTIGATION	★★

Introduction

Résumé des épisodes précédents : le concept

Du temps a passé depuis la dernière aventure des PJ. Beaucoup. Tellement que les personnages ont pris du galon et gagné cinq niveaux, mais ils n'en ont pas conscience. C'est comme si les joueurs regardaient *Game of Thrones* et passaient soudainement de la saison 4 à la saison 7. C'est qui lui ? Pourquoi elle m'en veut, elle ? Comment ça, Machin est mort ? Parce que, forcément, en cinq niveaux, les PJ se sont fait de nouveaux alliés, de nouveaux ennemis…

Quand ce scénario débute, les personnages viennent de reprendre conscience au fin fond d'un donjon. Ils ont des armes plus puissantes, des armures plus résistantes, de nouvelles potions magiques… Mais il leur manque le plus important : la mémoire de ce qui s'est passé pendant ces cinq niveaux. Pire que ça : non seulement ils se réveillent partiellement amnésiques, mais à mesure que le temps passe, ils continuent de perdre des souvenirs, et donc des niveaux. Voilà qui devrait les motiver à chercher à comprendre ce qu'il se passe.

L'histoire pour le MJ : ce qui s'est passé

Les PJ ont bataillé pour acquérir les XP nécessaires à leur montée en puissance. Ils ont affronté des menaces indicibles, fait le ménage dans des souterrains, arrêté *in extremis* des cultistes sur le point d'invoquer des entités… Bref, ils ont enchaîné les aventures, mais sans être contrôlés par les joueurs. Et au cours de ces péripéties, ils sont passés par Jaseran, une bourgade étrange, dont tous les habitants semblaient avoir des problèmes de mémoire.

Un aubergiste incapable de se souvenir du prix de sa bière. Un forgeron qui ne savait plus comment on ap-



Tout ou rien !

Ce scénario peut s'adapter à des PJ de n'importe quel niveau. Il peut faire rapidement évoluer les personnages qui, victorieux, feraient un saut de XP ou de niveaux significatif. Par contre, en cas d'échec, ils redescendraient tout en bas de la table des XP, voire redeviendraient des PJ de niveau 0. Un pari n'est intéressant que si l'on a de réelles chances de perdre, après tout.

pelait cette espèce de… Vous savez, ce morceau taillé en forme de… Mais si, il est fait en… Bref, il y avait là matière à une aventure. Les habitants n'étaient même pas capables de dire aux PJ le nom du baron ou du bourgmestre qui les dirigeait. Ça sentait le contrôle mental à plein nez, tout ça. Les PJ ont alors enquêté et sont tombés sur la créature !

Comment le monstre est-il apparu ?

Jaseran était autrefois un lieu de culte mineur dédié à une sinither, une créature « mangeuse de péchés ». Les habitants pratiquaient autour d'elle une magie rituelle au cours de laquelle la sinither absorbait les péchés de la communauté. Ils priaient puis touchaient ce qu'ils pensaient être une relique, mais qui était en fait une larve. La créature en développement absorbait les souvenirs récents et grossissait paisiblement. S'il a oublié son péché, comment peut-on reprocher au fidèle son écart de conduite ? Un jour particulièrement sacré, tous se réunirent pour une cérémonie festive appelée l'Absoute. Ayant soudainement accès à plus de mémoires à piller, la sinither sortit de son état larvaire et absorba d'un coup une énorme quantité de souvenirs. Ironiquement, tout le monde dans la région oublia ce qui était alors appelé le culte de l'Indulgence. La créature survécut à ce rationnement soudain en se nourrissant de ses rencontres avec les Jaseranais qui redécouvrent régulièrement les ruines de l'ancien temple, dont ils oublient ensuite chaque fois l'existence après la rencontre avec leur ancienne idole. Au fil des années, les appétits mémoriels de la sinither ont fini par être remarqués par des voyageurs constatant que la bourgade était facilement oublieuse. Ce sont ces rumeurs qui sont à l'origine de la venue des PJ, mais aussi de mercenaires. Ces derniers sont responsables du massacre d'un village et, depuis ce terrible épisode (une sombre histoire de dragon réveillé qui a enflammé le village), ne sont plus capables de dormir, hantés par ces morts innocentes. Ils ont entendu parler de l'ancien culte de l'Indulgence et espèrent qu'une prière absorbera ces horribles souvenirs afin de les libérer du poids de la culpabilité.

Les deux dernières heures

En fouillant les environs, les PJ sont tombés sur les ruines du temple, mais surtout sur l'autre équipe d'aventuriers. Les choses ne se sont pas bien passées entre les deux groupes. Les PJ voulaient tuer le monstre alors que les mercenaires voulaient l'utiliser. Quelques vilains mots ont été prononcés de part et d'autre, et ils en sont venus aux mains. Et vous connaissez les PJ : ils ne rengainent pas leurs épées si facilement. Si bien que le chef de l'expédition adverse est mort dans la bagarre. Tout le monde s'est précipité dans les ruines. Des pièges et quelques rencontres aléatoires plus tard, les PJ ont mis les autres aventuriers hors d'état de nuire et ont pénétré dans l'antre de la sinither qui vampirise la mémoire de la région. Manque de bol, ils avaient utilisé toutes leurs capacités spéciales sur l'autre équipe d'aventuriers, et quand ils se sont présentés devant le monstre, ils ont pris cher. S'ils ont réussi à s'enfuir, ce n'est qu'après que leur mémoire a été amputée des souvenirs – et des capacités – des cinq derniers niveaux.

Au tout début du scénario, les PJ se « réveillent » donc dans le donjon de la sinither avec comme souvenir le plus récent la toute dernière scène du précédent scénario que vous leur avez fait jouer. Leur perte de mémoire s'accompagne fort logiquement d'une perte de XP, si bien qu'ils sont retombés au niveau écrit sur leur fiche de personnage. Par exemple, si vos PJ ont terminé le scénario niveau 5, ils ont atteint depuis le niveau 10 et sont redescendus au niveau 5 au début de ce scénario. Leur amnésie ne semble pas si problématique pour le moment, mais les choses se gâteront au cours de l'histoire, quand la dégradation mémorielle prendra de l'ampleur et qu'ils continueront à perdre des XP.

L'autre équipe

Armok, le demi-orc, barbare infantile et capricieux qui n'a pas conscience qu'il n'est plus la brute autrefois tant redoutée.

Joaber, un halfelin voleur doté de la mémoire d'un écureuil et qui est persuadé d'avoir caché un magot pas loin. Comme il ne se rappelle pas la nature de la cachette, il est persuadé qu'un de ses compagnons (ou un PJ) a usé de magie sur lui pour s'approprier son butin.

Garin, un prêtre nain qui vit la perte de ses pouvoirs comme une excommunication et décide de se faire pardonner de son dieu en menant désormais une vie de pénitence intransigeante.



Acte I – Le réveil

Les PJ se réveillent avec seulement 10 % de leurs points de vie et tous leurs sorts et capacités spéciales épuisés. Ils ont mal à la tête et le nez qui saigne. Ils ont leurs armes en main et il y a tout autour d'eux les signes évidents d'un combat très récent. Ils sont dans les ruines d'un ancien temple dont les statues ont été grignotées par le temps. La prudence et l'incompréhension de leur situation devraient les inciter à rebrousser chemin, ce qui ne sera pas difficile : serrures crochetées, portes défoncées,

Comment leur faire comprendre qu'ils avaient gagné cinq niveaux ?

Le premier moyen est de les doter d'équipement qui surclasse nettement le matériel qu'ils avaient cinq niveaux auparavant. Si son PJ se réveille sans sa vieille épée émoussée et découvre à la place une épée +2, le joueur lambda devrait comprendre qu'il s'est passé quelque chose. C'est dans les codes du genre : plus on monte en niveau, meilleur est l'équipement. À vous de jouer.

Un autre moyen d'indiquer que le temps a passé, c'est de montrer que leurs corps portent de nouveaux stigmates. Une cicatrice qui fait son apparition. Une barbe plus hirsute qu'avant. Quelques cheveux gris. De nouveaux tatouages.

Le grimoire du magicien peut également contenir des sortilèges qu'il ne comprend plus, mais qui démontrent qu'il était, la veille, capable de déchaîner des sorts bien plus puissants.

Regardez la classe de personnage de chaque PJ et soyez à l'affût de capacités spéciales qui pourraient modifier physiquement le héros ou se traduire par un nouvel objet (magique ou non).

pièges désamorcés, et cadavres de monstres – plus puissants que ceux qu'ils seraient capables de combattre à leur niveau actuel – balisent le chemin vers l'extérieur.

Dehors, le jour touche à sa fin, et dans la clairière trois aventuriers sont en train de maladroitement monter un campement. Il s'agit des survivants de l'équipe adverse, qui ont eu la malchance – ou la chance – de croiser la sinither à sa sortie du temple. Mise en appétit par le festin qu'elle avait fait avec la mémoire des PJ, la créature leur a dévoré tous leurs niveaux et la quasi-intégralité de leurs souvenirs. Les PJ ont donc affaire à des aventuriers de niveau 1 suréquipés, qui ne semblent pas se connaître depuis longtemps, et n'ont aucune idée de la raison pour laquelle ils sont là. Ils accueillent prudemment mais pacifiquement les PJ, et la discussion révèle vite la gravité de leur état mémoriel : s'ils ne l'ont pas encore compris, les PJ devraient comprendre qu'il y a une répétition de motifs, et que leur propre état pourrait bien s'aggraver.

À Jaseran

S'ils se rendent à Jaseran (sans doute accompagnés par les aventuriers survivants, à moins que tout ce petit monde en soit encore venu aux mains), les PJ sont orientés par les villageois vers celui qui les aide quand ils oublient trop. Il s'agit de Gaezin, un vieux gnome, escroc, ravi de profiter de l'amnésie de ses concitoyens qui lui permet de les rouler à répétition en leur rappelant, par exemple, des dettes imaginaires. Gaezin vit ainsi depuis des années, et a une tactique bien rodée pour s'insinuer dans les bonnes grâces de ceux qui viennent de perdre la mémoire.

Sous prétexte de les aider et de diagnostiquer leur problème, il leur pose des questions personnelles sur leurs antécédents : d'où viennent-ils, qui sont leurs parents, où ont-ils été en apprentissage ? Puis il prétexte la recherche d'un grimoire pour valider ses théories et sort pour aller s'en jeter un derrière la cravate à la taverne (qu'il ne paye pas, puisqu'il baratine le tavernier en lui disant qu'il l'a déjà réglé). Au bout d'une vingtaine de minutes, tablant sur l'effacement de la mémoire immédiate des PJ, il revient au point de rendez-vous avec les héros et se jette dans leurs bras en les appelant par leurs noms et en leur rappelant des souvenirs de jeunesse. Malheureusement pour lui, l'amnésie des PJ n'est pas la même que celle à laquelle il est habitué, et ces derniers n'ont rien oublié de leur précédente rencontre avec Gaezin. Ils ne se laisseront probablement pas berner et, s'ils essaient de le faire parler, obtiendront facilement de lui l'histoire du culte de l'Indulgence.

Les PJ sont interrompus par les pleurs du halfelin de l'équipe adverse, après qu'un de ses amis, le barbare

Des PNJ à foison

Vous aimez les PNJ boulets ? En tant que MJ, vous n'avez pas peur d'incarner plusieurs personnages à la fois ? Ce scénario vous offre la possibilité d'attacher aux basques des personnages des PNJ gaffeurs et inutiles. À l'exception de Gaezin, ils ne servent à rien d'autre qu'à l'effet comique, donc usez-en comme bon vous semble, et tant pis si vos PJ, d'alignement Colérique Mauvais, les refroidissent.

En plus de Gaezin, dans la première scène, les PJ récupèrent le demi-orc Armok. Dans la deuxième, Luyula décide de leur venir en aide en leur faisant bénéficier de sa sagesse et de son expérience. Dans la troisième, quand vous jouerez « Le vieux compagnon », les PJ peuvent hériter d'un camarade de festivités qui s'acharne à leur décrire des souvenirs communs complètement improbables et décalés. Faites-vous plaisir.

Gaezin, barde gnome, niveau 3

Gaezin est immunisé contre la perte de mémoire en raison de la combinaison rare de sa résistance naturelle, de son entraînement de barde, et d'un don. Il en profite depuis des années pour vivre aux crochets de la population de Jaseran. Au cas improbable où un PJ présenterait la même combinaison, ajoutez à celle de Gaezin une amulette de protection magique.

Humanoïde (gnome des roches) de taille P, Neutre Mauvais
Classe d'armure 13 (armure de cuir clouté)
Points de vie 21 (3d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)

Compétences Discrétion +3, Dressage +3, Escamotage +3, Médecine +3, Perception +5 (expertise), Persuasion +5, Représentation +5, Supercherie+7 (expertise)
Sens vision dans le noir, Perception passive 15
Langues commun, gnome
Dangerosité 1 (200 XP)

Capacités

Incantation. Gaezin est un lanceur de sorts de niveau 3. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (jet de sauvegarde DD 13, +5 au toucher à l'attaque de sort). Il a préparé les sorts suivants :

Tours de magie (à volonté) : *main du mage, prestidigitation, rayon de givre*
1er niveau (4 emplacements) : *communication avec les animaux, image silencieuse, instrument imaginaire, serviteur invisible, vague tonnante.*
2e niveau (2 emplacements) : *stalagmites fulgurantes*

Aptitudes de barde. Inspiration bardique, touche-à-tout, chant de réconfort, collège du savoir, expertise.

Actions

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 1d8 + 1 (5) dégâts perforants.
Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 24-96 m, une cible.
Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.
Richesses : 145 po, anneau d'électrum valant 150 po.
Objets magiques : *cape elfique, potion d'invisibilité.*

Conversion CO Fantasy

Gaezin, gnome

NC 2, créature humanoïde
FOR +0 **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **SAG** +1 **CHA** +3*
DEF 16 **PV** 29 **Init** 12
Rapière +4 **DM** 1d6 + 2
Arc court (30 m) +3 **DM** 1d6
Voie du vagabond rang 4
Richesses : 145 pa, anneau d'électrum valant 150 pa.
Objets magiques : potion d'invisibilité, cape elfique (+5 aux tests de DEX (discrétion)).



demi-orc, lui a chipé son épée courte. Visiblement, ils sont retombés en enfance : « C'est pas moi, m'sieur, pis d'abord c'est lui qui a commencé ! », ce qui annonce aux PJ une possible aggravation de leur état.

Laissez les PJ cogiter et essayer de trouver un plan d'action, avant de soudainement couper et de passer sans aucune transition à la scène suivante.

Acte II – Jour des visites

Le monastère du mont Palos

Le monstre, après avoir absorbé pour la première fois d'autres souvenirs que ceux des habitants du coin, a atteint un nouveau stade de son développement. Son appétit a changé, il ne peut plus, désormais, se contenter de mémoires banales et de souvenirs sans grand intérêt. La sinither est à la recherche de passions, de souvenirs hauts en couleurs, de mémoires de personnages puissants et célèbres.

Quand la scène commence, après un fondu au noir, les PJ sont en train de cavaler. Il leur manque à chacun un niveau (et donc un dé de vie). Par exemple, si vos PJ sont niveau 5 au début de l'aventure, les voilà niveau 4.

Ils sont dans un champ de céréales, courant à pleine vitesse, en train de zigzaguer et de crier pour se repérer les uns les autres. Devant eux, mais aussi derrière eux, ils aperçoivent des silhouettes en tunique de bure, armées de fléaux et de bâtons. Gaezin court à côté d'eux, hors d'haleine et pilonnant le sol de toute la vitesse de ses courtes jambes. En plus de leur niveau, les PJ ont encore perdu la mémoire des événements récents.

La sinither

Vous vous demandez : elle a combien en CA, la sinither ? Et son pouvoir d'absorption, c'est à volonté ou bien un jet de sauvegarde pour s'en prémunir ?

La réponse, c'est que la sinither n'est pas un monstre *stricto sensu*. Elle n'a pas vocation à être affrontée directement par les PJ, c'est plus une menace sourde. Elle n'a donc pas de profil technique car les PJ ne vont jamais l'affronter en faisant des jets d'attaque.

Quand à sa forme : elle n'est que volutes se densifiant à mesure qu'elle accumule les souvenirs volés. C'est là son point faible : quand elle a accaparé trop de mémoires, elle finit par se concrétiser sur ce plan d'existence et devient alors vulnérable.

Moines psilencieux (autant que vous voulez)

Humanoïde de taille M (humain), Neutre Mauvais, clerc niveau 2

Classe d'armure 15 (naturelle)
Points de vie 17 (2d8 + 4)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	7 (-2)

Compétences Acrobaties +5, Athlétisme +3, Religion +3, Discrétion +3, Perspicacité +4
Sens Perception passive 12
Langues commun, gnome, halfelin, profond
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Actions

Attaques à mains nues. *Attaque au corps à corps* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d4 + 3) dégâts contondants.

Lance. *Attaque au corps à corps* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants ou *Attaque à distance* : +5 au toucher, portée 6-18 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Conversion CO Fantasy

Moines psilencieux (autant que vous voulez)

NC 1, créature humanoïde
FOR +2 **DEX** +3* **CON** +2
INT +1 **SAG** +2 **CHA** -2
DEF 17 **PV** 19 **Init** 16
Mains nues +5 **DM** 1d6 + 1
Lance (10 m) +5 **DM** 1d6

Sont-ils poursuivis ou poursuivants ? Le moine humain qui vient de surgir devant eux leur donne la réponse en tentant d'attaquer le premier d'entre eux : ils sont poursuivis. Individuellement, les moines ne devraient pas leur causer beaucoup de problèmes, mais les PJ n'ont aucune idée de leur nombre. Interrompez le combat quand vous pensez avoir assez joué à cache-cache dans le blé, avec l'épouvantail pris de loin pour un nouvel ennemi, les moissonneurs qui s'égayent en panique, les jets de botte de foin, les cours d'eau franchis d'un bond,

Expendables (4)

Luyula, une Red Sonja (comprendre guerrière humaine) décatie persuadée que ses seins flasques n'ont rien perdu de leur pouvoir de fascination.
Sire Cloald, paladin arthritique et gloire locale oubliée, jadis responsable de l'entretien et de la défense des murailles de la ville.
Silvere, rôdeur demi-elfe, apparemment préservé du vieillissement naturel par son patrimoine génétique, mais véritable malade d'Alzheimer et par conséquent seule personne épargnée par la sinither.
Jarl Osdrung, barbare humain, ancien bras droit du khan Amejan, terriblement véloce dans son fauteuil roulant auquel il a fixé ses armes d'hast.
Borin, ranger humain, autrefois archer d'exception, exagérément confiant dans ses talents malgré un Parkinson très avancé.

Humanoïdes (humains guerriers) de taille M
Classe d'armure 16 (armure d'écailles et bouclier)
Points de vie 32 (5d8 + 10)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Intimidation +2
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (commun le plus souvent)
Dangerosité 1 (200 PX)

Actions

Attaques multiples. Le PNJ effectue deux attaques au corps à corps.
Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants.
Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance* : +2 pour toucher, portée 30-120 m, une cible. *Touché* : 5 (1d10) dégâts perforants.

Conversion CO Fantasy

Utilisez le profil technique du Soldat (*CO Fantasy*, p. 278).

Les Endeuilleurs (beaucoup)

Utilisez le profil technique du Bandit (*Créatures & Oppositions*, p. 330).

Conversion CO Fantasy

Utilisez le profil technique du Voleur à la tire (*CO Fantasy*, p. 279).



Jarl Osdrung

La mémoire dans la peau

Cinq niveaux... Les PJ ont perdu cinq niveaux de leur vie, et vous pouvez en faire ce que vous voulez. Vous rendez-vous compte des possibilités scénaristiques que cela offre ? Pour en faire prendre conscience aux PJ, voici une série de micro-événements, à parsemer tout au long du scénario sans modération aucune. Nous vous en proposons un par scène, à vous d'en ajouter si cela plaît à votre table :

» **Madeleine de Proust**. Un stimulus soudain (une chanson romantique entendue dans une taverne, les odeurs d'une échoppe d'épices, un coucher de soleil...) déclenche chez un des PJ la remontée soudaine et inexpliquée d'une immense nostalgie : amour perdu ? deuil ? regrets ? saudade ? Le PJ ne peut refouler ses larmes, sans s'expliquer le moins du monde ce qui l'émeut.

» **Procrastination**. Au réveil, une brusque panique étreint le PJ. Il sait qu'un jour important, vital pour lui, une occasion unique qui ne se reproduira jamais, est désormais passé. Hélas, impossible de se rappeler quelque chose de plus précis. Tout au long de la journée, il ne cesse d'entendre parler, dans les bars, par les crieurs publics, de nouvelles lointaines qui pourraient avoir été cette occasion : un mariage princier annulé dans une contrée lointaine, un duel judiciaire auquel l'un des deux champions ne s'est pas présenté, le jour de sélection d'un tournoi martial qui ne se tient qu'une fois par siècle, la réception ratée d'un groupe d'ambassadeurs elfes préparée de longue date...

» **Le vieux compagnon**. Soudain, au détour d'une rue, un inconnu se jette dans les bras du PJ en lui rappelant des souvenirs communs. Seulement, à part un vague sentiment de déjà-vu, la trogne du nouvel arrivant ne rappelle rien au PJ, pas plus que les événements qu'il décrit, qui semblent peu correspondre à la personnalité du PJ. Imposteur ou ami ?

» **L'héritage volé**. À la première occasion où l'un des PJ fourbit ses armes, il découvre un compartiment secret dans le manche de sa dague, d'où tombe un parchemin. Celui-ci, frappé magiquement du sceau inviolable de la guilde des marchands, permet de réclamer le contenu d'un coffre gardé dans l'établissement principal du pays. Si le PJ s'y rend et montre son titre de propriété, il découvre avec stupeur son contenu : une main d'enfant momifiée, un sceau portant des armes inconnues, et une épée rayonnant d'une puissante magie opposée à l'alignement du PJ.

les pales de moulin à eau, et tous les agréments qu'un décor champêtre offre à un combat.

Après le combat, Gaezin raconte vite, avant que les PJ ne soient tentés de l'occire, la suite de leur enquête : ils sont liés psychiquement avec la sinither, qui semble les suivre à la trace. Anticipant une dégradation possible de leur mémoire, ils auraient demandé (ou contraint ?) Gaezin à les accompagner pour leur servir de mémoire vive. Leur recherche d'une solution les a conduits dans les contreforts du mont Palos, à trois jours de marche de Jaseran, où se trouve le monastère d'un ordre de moines, les psilencieux, réputés pour leur maîtrise des arcanes psychiques. Les moines ont accepté de bon cœur de les aider. Non seulement la tentative a été un échec, mais leur père supérieur est désormais en train de barbouiller sa cellule avec ses déjections. Les moines l'ont très mal pris et les poursuivaient depuis leur fuite du monastère.

Le seul aspect positif de cette tentative ratée est que l'utilisation du lien psychique a fonctionné dans les deux sens et a permis aux PJ d'avoir un flash concernant la position de la créature. Ils ont vu par les yeux du monstre un grand réfectoire, décoré de trophées, d'armes et de vieilles reliques, devenu le théâtre de l'affrontement de deux vieux chevaliers en armure rouillée devant un parterre de sexagénaires. La sinither s'est réfugiée, pour accélérer sa mue, dans un hospice particulier, une hôtellerie réservée aux aventuriers ayant honorablement servi le royaume et désireux de vivre tranquillement leurs vieux jours. Cet hospice, le moulin d'Andé, est un garde-manger idéal pour la créature, qui peut ainsi déguster tranquillement les souvenirs truculents de décennies de quêtes et de donjons.

Le moulin d'Andé

Quand les PJ arrivent, les vieux aventuriers ont oublié leur âge et se croient toujours fringants. Ils sont revenus plusieurs décennies en arrière, lors du mythique siège de la ville par la horde du khan Amejan. Mais à l'époque, les pensionnaires ne combattaient pas tous du même côté, et ils rejouent, dans une version arthritique et asthmatique les moments de bravoure du siège, objet de tant de chansons de geste. L'irruption des PJ, loin de les arrêter, les convainc que des renforts ennemis arrivent. C'est le moment de mettre en scène un combat délirant en utilisant le matériel de soin, le mobilier du moulin et les innombrables objets amassés au cours d'une vie aventureuse dont ces vieux hôtes refusent de se défaire.

Essoufflés, blessés, les PJ parviennent enfin au réfectoire dont ils ont eu un flash par les yeux de la sinither. Mais au moment où ils ouvrent la porte… Vous coupez ! Nouveau fondu au noir.

Acte III – À Clairjonc

Détour chez les gnomes

Quand les PJ reprennent leurs esprits, ils sont dans une taverne, en train de siroter quelques chopines. Visiblement, ce ne sont pas les premières, car ils se sentent quelque peu vaseux et constatent de plus avec effroi qu'ils ont encore perdu un niveau (n'oubliez pas le dé de vie qui va avec). S'ils ont commencé l'aventure niveau 5, ils sont désormais niveau 3. Ils ont également l'impression d'avoir grandi et de mesurer près de deux fois leur taille normale. Leur esprit s'éclaircissant, ils constatent qu'ils sont en fait dans une taverne gnome. Seul Gaezin semble être à la bonne échelle. S'ils l'interrogent, il leur dira qu'à leur sortie de l'hospice, après que la sinither leur a échappé, ils se sont demandé si le salut ne serait pas à chercher du côté de l'apparente invulnérabilité des gnomes à la magie de l'Indulgence. Ils ont donc demandé à Gaezin de les amener voir les sages de son peuple, dans la cité souterraine gnome de Clairjonc.

Gaezin leur raconte que les premières pistes ont rapidement confirmé leur intuition, et même plus : ce serait un vieux mage gnome qui aurait créé le monstre avant de l'envoyer ravager le royaume des humains. Il leur faut maintenant se tenir sur leurs gardes, car le vieux mage a des yeux et des oreilles partout et sait désormais que les PJ sont à sa recherche.

C'est un mensonge. En fait, les PJ ont été détournés de leur objectif par Gaezin, qui leur a monté un bobard et se sert d'eux pour se venger de ceux qui l'ont contraint à l'exil : son ancienne bande, les Endeuilleurs, et leur chef, Ningel dit la Fourchette.

Cette phase est l'occasion d'improviser une mini-enquête urbaine dans les milieux interlopes d'une cité souterraine gnome pour retrouver la Fourchette. Tandis que Gaezin remonte la piste de ses anciens comparses pour découvrir l'emplacement de ses quartiers secrets, les Endeuilleurs cherchent à capturer Gaezin et ses complices humains.

Ce jeu du chat et de la souris se finit dans les quartiers privés de Ningel, que les PJ y fassent une descente ou qu'ils y soient conduits prisonniers. La confrontation avec le vieux parrain peut prendre plusieurs formes mais le fond reste le même.

La Fourchette a découvert l'existence de la sinither quand il a cherché à savoir où Gaezin avait fui. Constatant que son ennemi tirait profit de l'existence du monstre, il a chargé ses deux mages de percer le secret de la résistance de Gaezin à la sinither : pour se prémunir si un jour Gaezin utilisait ce pouvoir contre lui, pour nuire à son rival s'il le fallait, et pour reproduire l'effet d'amnésie pour suborner des témoins. Les deux mages ont remis leur rapport à la Fourchette, accompagné d'une plante herbacée dont les feuilles procureraient une immunité temporaire au pouvoir de la sinither, mais qui reste à tester. La Fourchette se fera un peu tirer l'oreille par principe pour donner la plante aux PJ, mais il est après tout curieux d'en tester l'effet et n'a rien à perdre de l'histoire.

L'autre révélation est le double jeu de Gaezin : démasqué, il essaye de monter les autres gnomes contre les PJ (« *Oh mon dieu, ils sont contrôlés par la sinither !* »), probablement sans succès. Si les PJ ne l'éliminent pas eux-mêmes, Gaezin est emmené ailleurs par ses anciens acolytes, pour subir le châtiment de ceux qui ont abandonné la confrérie.

Acte IV – Clap de fin

Retour en arrière

Quel que soit le résultat de leur visite à Clairjonc, les PJ ont de plus en plus conscience de la sinither, grâce au lien psychique qui les unit. La créature en est aussi victime, car fascinée par les PJ, elle est devenue accro à leurs mémoires et à celles de leurs proches. Elle a quitté la région pour rejoindre un lieu qu'elle a repéré dans les souvenirs des PJ, un site riche en souvenirs et en émotions : le lieu du dernier scénario que vous leur avez fait jouer.

Que les PJ sentent l'attraction de la créature par le lien psychique qu'ils partagent, ou qu'il faille user d'un nouveau fondu au noir (une nouvelle perte de niveau, voilà donc les PJ niveau 2 s'ils ont débuté niveau 5), les PJ reviennent sur le théâtre de leur dernier fait d'arme pour affronter la sinither. Mais, depuis leur passage, les choses n'ont pas tourné pour la région comme les PJ l'imaginaient à l'époque…

Il vous faut maintenant reprendre votre précédent scénario et extrapoler selon la nature de l'aventure : s'agissait-il de nettoyer un donjon, d'éradiquer un culte maléfique, de renverser un tyran, de retrouver un assassin ? Par exemple, si les PJ ont précédemment éliminé le roitelet despotique d'une région, on imaginera une situation politique instable avec un pouvoir théocratique qui essaye de reprendre les rênes du pouvoir, tandis que l'ancienne famille régnante essaye de faire valoir ses droits immémoriaux. La tranquillité de la capitale a volé en éclats depuis le passage des PJ, et certains les perçoivent comme ceux par qui le chaos politique est arrivé. S'il s'agissait d'un nettoyage de donjon, d'autres monstres sont revenus l'habiter, attirés par un mal nouveau plus terrible que l'ancien.

Le retour des PJ est donc loin d'être paisible : on les reconnaît, on les conspue, on les confronte. Finalement, les PJ parviennent au temple/donjon/montagne sacrée de leurs précédents exploits, et… Coupez, fondu au noir (oui, encore une fois).

Dénouement

Quand les PJ reprennent conscience, ils sont sur le chemin du retour pour Jaseran. Leurs capacités spéciales sont dépensées, il ne leur reste plus que quelques points de vie, ils sont blessés, mais leurs niveaux sont revenus tels qu'ils étaient lorsqu'ils ont initialement repris connaissance à Jaseran. De façon très surprenante, Gaezin est avec eux et leur raconte ce qu'il s'est passé comme s'il les avait accompagnés depuis le début : ils ont affronté la sinither, et au terme d'un combat titanesque, celle-ci est morte dans une puissante déflagration psychique. L'éphémère moment de partage de conscience avec la créature agonisante a plongé les PJ dans l'effroi car ils ont alors eu accès à un maelström de souvenirs ne leur appartenant pas. Pendant des années, la sinither a volé de précieux moments de vie à des gens très différents, et dans le lot il y a sûrement des secrets qui ne devaient pas être dévoilés. Si bien qu'avant que la sinither ne meure et que cette conscience élargie ne les quitte, les PJ ont fait jurer à Gaezin de ne jamais leur raconter, à eux, ce qu'ils avaient vu et ressenti, tant ce qu'ils ont alors perçu était démentiel.

Existe-il d'autres larves de sinither qui attendent patiemment de grossir ? N'est-elle que la partie émergée d'un plus vaste complot ? Les soi-disant dieux ne sont-ils tous que des monstres suffisamment évolués pour prétendre à la divinité ? Comptez sur l'imagination des PJ pour envisager des choses terrifiantes.

Épilogue

La sinither est-elle vraiment morte ? Les PJ ont-ils récupéré tous leurs souvenirs ? Uniquement leurs souvenirs ? Sont-ils revenus à leur niveau de départ ? À leur niveau maximum ? À vous de voir en fonction de la suite que vous souhaitez donner à cette aventure.

D'autres théories peuvent être avancées au sujet de Gaezin : la sinither a-t-elle seulement existé en dehors de l'imagination de Gaezin ? À moins que Gaezin ne soit la sinither ? Ou que Gaezin soit une projection de la sinither, chargé de les guider là où elle le souhaite – ce qui expliquerait sa capacité à survivre et à réapparaître à tout bout de champ. Il est d'ailleurs fort probable que les PJ, dans le doute et un très fort soupçon de trahison, tuent Gaezin quand même… À vous de défendre ce PNJ bec et ongles si vous voulez qu'il survive.

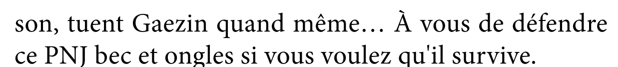
Si le thème de l'amnésie vous plaît, vous pouvez à loisir compliquer cette trame en ajoutant des actes intermédiaires, à condition de bien calculer le nombre de niveaux que vous désirez faire perdre aux PJ entre chacun d'eux. Il y a encore bien d'autres choses à faire autour de la mémoire, comme l'encart *La mémoire dans la peau* le propose. Et ne parlons pas des possibilités de méta-jeu si vous commencez à jouer avec la mémoire des joueurs eux-mêmes, par exemple en modifiant leurs notes ou en racontant une scène d'une façon différente de celle que vous aviez fait jouer la première fois.

Une aventure pour rien ? Non, pas pour tout le monde. S'ils sont encore là, Armok et Luyula ont échangé quelques années : Luyula a rajeuni et Armok a mûri. Ce sont désormais deux adultes dans la fleur de l'âge et en pleine possession de leurs moyens, et ils quittent avec empressement les PJ pour aller roucouler à l'écart et s'abandonner aux sentiments amoureux qui viennent de naître en eux. Si Gaezin est encore de la partie après toutes ces péripéties, les PJ méritent sans doute une ultime trahison en guise d'au revoir.

Cédric Ferrand et Philippe Fenot

L'intro parfaite pour *Invincible* ?

Si ce scénario vous parle et que vous possédez également la campagne *Invincible, les sept vies du dragon*, disponible pour ***Héros & Dragons*** mais également pour ***Chroniques Oubliées Fantasy***, alors nous vous conseillons de jouer ce scénario juste avant. À condition d'avoir terminé *Alzheimerïn* au niveau 5. Attention **SPOILER**. Quand les PJ seront attirés dans le royaume de Cobis, à une autre époque, juste après un scénario aussi déboussolant que celui qu'ils viennent de jouer, les joueurs vont se demander longtemps si tout cela n'est pas un nouveau coup de la sinither. Un doute qui sera un excellent allié pour vous MJ, pour démarrer la grande campagne.





9

Grabuge au Gramlin

Ce scénario s'adresse à un MJ expérimenté capable de mener une enquête ouverte, de rebondir sur les actions des joueurs et d'improviser des scènes à partir d'un canevas qui laisse la place à de nombreuses options. Il plonge les PJ au cœur d'un complot politique urbain qui va ébranler une province du royaume d'Alarian.

En quelques mots...

Alors que la ville de Flamlin fête ses dieux, les PJ ont pour mission de pénétrer dans la demeure d'un noble local pour y dérober un document. Mais il s'agit d'un piège, et il faut fuir. Ils comprennent qu'ils ont servi de boucs émissaires dans une affaire de grande envergure. Poursuivis par la milice et une bande d'assassins, pour sauver leur tête, ils n'ont pas d'autre choix que de démêler l'intrigue et révéler le complot afin de sauver la province.

Fiche technique

TYPE • Enquête non linéaire
PJ • Niveau 5-7
MJ • Confirmé
Joueurs • Confirmés

ACTION	★
AMBIANCE	★★
INTERACTION	★★★
INVESTIGATION	★★★

Introduction

L'histoire pour le MJ : le complot

Jured Jun est un ancien acolyte ayant préféré la politique. Soutenu par diverses factions, il est une figure montante du conseil du duché du Gramlin. Ses prises de position racistes et populistes trouvent un écho favorable parmi les laissés-pour-compte des lois du royaume et ceux qui aspirent à l'indépendance. Une cabale s'est formée autour de lui. Les militaires qui soutiennent le complot sont menés par le comte Fang, chef du régiment de Fer de Flamlin. Kaler est le membre influent de la guilde des chariots du Serpentaire et le financier de l'opération. Quelques conseillers, dont l'intendant de la cour, Huton, sont de l'entreprise ainsi que le grand prêtre Kil du sanctuaire des dieux primordiaux et un agent du Rhagarron, Nand. Le Cercle rouge, faction raciste et indépendantiste de la ville, soutient également le complot.

Leur objectif : un coup d'État. Renverser l'inapte duc Olivo est une chose. Légitimer cet acte face au reste du royaume en est une autre. Leur plan se déroule en quatre actes : d'abord, assurer la popularité de Jured en le présentant comme une cible des manœuvres du duc. Les PJ seront totalement instrumentalisés dans leur tentative d'effraction chez Jured, une mission qui n'avait qu'un objectif : les prendre au piège et les sacrifier. Deuxième acte, créer des émeutes dans Flamlin et provoquer les tribus orques afin de démontrer l'inefficacité du pouvoir à assurer la sécurité du peuple. Trois, Jured compte apparaître comme un élu des dieux lors du Festival du feu et entend renverser le duc Olivo à cette occasion. Enfin, proclamer l'indépendance du Gramlin en concluant une alliance avec le Rhagarron pour renforcer la frontière avec le Yelin et le Rhû. Mais gageons que les PJ vont venir gâcher la fête.

Le contexte

Ville de Flamlin, duché du Gramlin du royaume d'Alarian, un été particulièrement chaud. Chaque année, la semaine des racines rend hommage aux dieux locaux : esprits des volcans et forces chtoniennes. Le Festival du feu est traditionnellement l'occasion pour le duc de recevoir le mandat symbolique de ces forces primitives. Des scènes de liesse et de ferveur religieuse agitent les foules. Les rues sont envahies de badauds, l'alcool coule à flots et la ville ne dort plus. C'est dans cette ambiance électrique que les PJ vont devoir enquêter.

Casting des héros : brigands bienvenus !

Vous pouvez réunir les personnages pour cette aventure, mais le scénario fonctionnera mieux avec des PJ qui se connaissent et se font confiance. L'idéal serait de faire



jouer un groupe de mercenaires à la moralité douteuse, ou du moins pour qui la survie et les objectifs personnels passent avant toute autre considération. C'est le moment de faire jouer des PJ brigands à vos joueurs. Si ce n'est pas le cas, le scénario fonctionne aussi : trouvez simplement une bonne raison pour que les PJ s'introduisent et dérobent le document. Il serait également intéressant que les personnages aient déjà connu des aventures au sein de la province.

L'effet que vous devez ménager, c'est la surprise de la trahison de leur employeur. Assurez-vous donc qu'ils ont confiance en lui. Ainsi, quand ce dernier les doublera et les plongera dans les ennuis, les PJ devraient réagir. Leur réputation, leur honneur et leur colère seront de bons moteurs pour l'action.

Pour le MJ, une bonne connaissance du Gramlin, province d'Alarian décrite dans le *Cadre de campagne, Alarian et conseils au MJ*, est conseillée.

Acte I - Mise en place

En fuite !

Que s'est-il passé ? Au départ les PJ et leurs complices étaient dix. Tous des professionnels engagés pour une mission compliquée, mais à la portée de leur réputation et assortie d'un beau pactole : s'introduire dans un palais et y voler un document. Passé les premières sentinelles, et une fois atteints les appartements de la cible, les choses ont mal tourné. Des dizaines de soldats de l'armée régulière ont surgi de partout. L'objectif a changé : sauver sa peau. Plusieurs voleurs sont tombés. Il ne reste que les PJ et le vieux Folne, une figure parmi la pègre locale, celui qui les a recrutés.

Pas moyen de repartir par le chemin emprunté à l'aller. Leur course les mène dans le parc. Un jardin d'agrément sous une lune voilée, des bosquets et un mur

d'enceinte hérissé de pointes. Le hurlement de chiens et des gardes aux trousses des personnages. Les PJ ont un peu d'avance, les gardes convergent vers eux, ils seront bientôt encerclés. Mais Folne a un plan B. Une ouverture dans le sol, vers les égouts. Il dégage la trappe de la terre qui la recouvre, la soulève et presse les PJ. Alors que le dernier d'entre eux saute dans l'eau nauséabonde, le vieux bandit est frappé par un carreau d'arbalète et s'écroule. Les soldats arrivent. Il faut courir.

Lancez la partie *in media res*, c'est-à-dire dans le feu de l'action. Sans répondre pour le moment aux questions de vos joueurs. Pressez-les. Avant de commencer, infligez quelques blessures mineures à vos PJ pour simuler les combats précédents et la fuite. Ils ont également perdu dans la débâcle une partie de leur matériel. Les lanceurs de sorts n'ont plus beaucoup de sortilèges à leur disposition…

À vous de choisir le moment où vous voulez les lancer dans le grand bain par rapport à la description des événements que vous venez de lire, mais nous vous conseillons de commencer ici. Vous pourrez leur raconter la suite plus tard en flash-back.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

> *« Vous pataugez dans une fange puante, dans le noir. Vous entendez des cris derrière vous qui résonnent sur la pierre humide d'un endroit confiné. Vous êtes poursuivis. Vous êtes fatigués, blessés, à bout de souffle, choqués, énervés. Surtout, vous êtes en danger de mort. Jamais vous n'aviez ressenti qu'il était aussi impérieux de continuer à avancer dans ce cloaque pour ne pas finir piégés comme des rats. »*

Organisez une poursuite dans les tunnels et mettez la pression. Des ombres, des cris, parfois un soldat surgissant à un carrefour, insistez sur le chaos de la situation. Jouez quelques combats. Toutefois, il ne s'agit pas de tuer les PJ, juste de faire monter l'adrénaline et de donner envie aux joueurs, qui en auront réchappé de justesse, de faire payer ceux à qui ils doivent ce stress.

Une fois qu'ils sont assez tendus, libérez-les : ils ont de l'avance. Une sortie possible apparaît. Crocheter la serrure, défoncer la grille et les cris qui se rapprochent. Puis jaillir à l'air libre, dans la basse ville et se perdre dans les ruelles. Pour rejoindre un endroit sûr et faire le point.

Trahis !

Il doit être clair pour les joueurs qu'ils ont été trahis. De plus, nul doute qu'ils ont été manipulés et que le but de la manœuvre était de les éliminer et de le faire par la force publique. Il est temps de répondre aux questions de vos joueurs, voici les informations dont ils disposent :

Comment utiliser ce scénario ?

Cette aventure s'articule autour d'une situation de départ et d'une intrigue dans laquelle les PJ se trouvent plongés et qui menace leur vie. Une fois les bases posées, les joueurs sont libres de leurs mouvements. Vous trouverez dans la suite de ce scénario des pistes d'actions possibles, les éléments importants de l'histoire, la description et les motivations des PNJ, le compte-à-rebours lancé par l'ennemi, quelques événements probables... De quoi animer la partie en laissant les joueurs tracer leur route et leur enquête. Adaptez le récit à leurs choix et à leurs idées. C'est à eux de prendre l'initiative au risque de voir sombrer le Gramlin dans le chaos... Et de finir six pieds sous terre.



- Ils ont été recrutés par Folne, à l'auberge du *Chat qui louche* où il vivait.
- La mission : infiltrer le palais bien gardé d'un notable nommé Jured Jun et récupérer un document dans son coffre.
- Folne n'a pas révélé le nom du commanditaire. Les PJ savent qu'il l'avait rencontré chez lui.
- Folne est quelqu'un de confiance, il travaille avec un receleur nommé Kurik. D'habitude, il recrute localement, mais cette fois il cherchait des aventuriers originaires d'autres provinces. Lui-même vient de Taleb-Hav, mais vit à Flamlin depuis dix ans.

Le déroulé des événements :

- L'infiltration s'est bien déroulée : éliminer quatre sentinelles pour arriver aux appartements, en éviter d'autres, désactiver quelques alarmes. Tout semblait normal.
- Le coffre était vide. Puis les soldats de l'armée du Gramlin, avec un griffon gravé sur leur cuirasse, ont surgi.
- La nasse s'est refermée sur eux, il a fallu se tailler une issue. L'embuscade était bien préparée.

Trahis, les joueurs vont se poser des questions. Un piège ? Pourquoi ? Que faisait l'armée du Gramlin sur place ? Qui est vraiment la cible ? Le commanditaire ?

Boucs émissaires

Au matin, la capitale est sillonnée par de nombreuses patrouilles. Les PJ comprennent que les soldats sont à leurs trousses. D'ailleurs, on placarde des avis de recherche avec leurs noms et leurs descriptions : la milice sait exactement qui ils sont, preuve supplémentaire s'il en fallait une qu'ils ont été trahis. Les PJ vont certainement tenter d'en savoir

plus afin de sauver leur tête. Laissez-les fouiner, mettez en scène leur clandestinité, les regards suspicieux. Vous pouvez également glisser si vous le souhaitez quelques fausses pistes.

Voici les informations qu'ils peuvent obtenir en se renseignant dans la rue.

- On a tenté d'assassiner Jured Jun, un conseiller membre du parti populiste. Depuis « l'attentat » ses partisans clament que l'on veut faire taire « la voix du peuple ». Des échauffourées ont déjà eu lieu.
- La tête des personnages a été mise à prix : 100 po chacun, une somme considérable pour le citoyen moyen. La prime est offerte pour moitié par la guilde du Serpentaire et par le sanctuaire des Primordiaux.
- Un ambassadeur du Rhagarron est présent pour les festivités. On parle de tractations secrètes avec des conseillers et d'une visite nocturne d'un membre de sa suite à la guilde du Serpentaire.
- Une patrouille des libres-forestiers rentrée hier au soir rapporte une agitation inhabituelle parmi les tribus orques de l'est.

Poursuivis

Personne n'aurait dû réchapper de l'expédition chez Jured Jun. Pas question de laisser les PJ raconter leur version des faits. L'avis de recherche suscite bien des vocations. Surtout, cela va isoler les PJ qui ne peuvent pas compter sur l'aide des autres crapules de Flamlin. Pour faire taire définitivement les PJ, Jured compte aussi sur Nand. En effet, membre de l'ambassade du Rhagarron, Nand est un espion et membre d'une confrérie d'assassins redoutables, la Dague-Lune. Quatre disciples l'accompagnent sous la couverture de simples serviteurs. Ils vont se lancer à la poursuite des PJ en deux groupes.

Si les héros ne se montrent pas discrets, faites surgir un duo au moment approprié et engagez un combat ou une embuscade. Un accent étranger, un tatouage lunaire dans la paume et une dague courbe sont les seuls indices pour les identifier. Mais ils devraient comprendre qu'ils sont devenus des proies et que le temps est compté.

Cachés !

Les personnages se cachent dans un lieu qu'ils estiment sûr. Ils possèdent peut-être un repaire à eux, ou un protecteur prêt à les aider. Sinon, l'auberge de Folne fera l'affaire. Le tenancier, Albre, est un ami du roublard et comprend la situation. Il peut les cacher au grenier (on peut fuir par les toits en cas de danger) et les aider grâce à ses nombreux contacts dans la pègre, mais aussi, étonnamment, parmi les guildes.

Le décor est posé. Ce sont désormais les PJ qui prennent la main. La deuxième partie de ce scénario détaille les pistes évidentes de l'enquête.

Acte II - Sauver sa peau

Les joueurs peuvent suivre les pistes suivantes dans l'ordre de leur choix. À vous MJ de bien connaître votre scénario et d'être réactif. Ils ont deux jours devant eux pour agir avant que les événements ne se mettent en branle. Peu à peu, s'ils sont actifs, ils devraient reconstituer le plan de Jured et disposer d'assez de preuves pour le faire tomber.

Au *Chat qui louche*

Albre, un tire-laine repenti, tient cette auberge dans le quartier des artisans. Si des voleurs de la cité s'y retrouvent aussi, elle n'a rien d'un coupe-gorge et accueille des habitants plus respectables. Folne vivait ici dans une mansarde qu'Albre peut prêter aux PJ en fuite. L'endroit est sûr tant qu'ils n'attirent pas l'attention sur eux. Un œil-de-bœuf permet de fuir par les toits. La chambre est bien rangée. Dans un coffre derrière une double cloison, on trouve un jeu d'outils de voleur de très bonne qualité et 520 po, ainsi qu'une carte détaillée du réseau d'égouts de la ville.

Informations

Albre se souvient que Folne a rencontré chez lui le commanditaire de la mission. Celui-ci, grand et massif, se cachait sous un capuchon et boitait. Albre ne l'a pas reconnu, mais il s'agissait du grand prêtre Kil. Le receleur Kurik était présent, c'est lui qui a mis en relation Folne et l'individu encapuchonné. Folne a ensuite confié à l'aubergiste qu'on lui avait demandé de réunir une équipe d'étrangers au Gramlin. Et il a rajouté que ce serait encore mieux s'il s'agissait de demi-humains…

Événements

La milice urbaine, menée par Fang, vient interroger les clients. Les assassins, renseignés par Kurik, suivent les PJ jusque chez Folne et attaquent pendant qu'ils sont dans le grenier.

Les traîtres ne font pas de vieux os

Kurik le receleur occupe la cave d'une vannerie. Trois employés y travaillent et protègent leur patron. Quelle que soit l'approche des PJ, il faut passer par eux pour obtenir une entrevue. Kurik se terre ici depuis l'embuscade, terrorisé à l'idée que les PJ en ont réchappé. Veule et vénal, il parle dès qu'on le menace et négocie ses informations contre sa vie.

Assassins de la Dague-Lune

Utiliser le profil technique de l'Espion (*Créatures & Oppositions*, p. 334) avec les modifications suivantes :

Action spéciale

Dague-Lune. *Attaque d'arme au corps*, +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 4 (d4 + 2) dégâts tranchants, puis saignement (perte de 1 pv par round pendant 1d10 round).

Les miliciens

Utiliser le profil technique du Garde (*Créatures & Oppositions*, p. 335) avec les modifications suivantes :

Action spéciale

Encerclement. S'ils sont au moins à 4 contre 1 cible, les gardes peuvent l'encercler : attaque de corps à corps, + (nombre de miliciens) au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 1d6 et la cible est *désavantagée* au round suivant.

Conversion CO Fantasy

Assassins de la Dague-Lune

Utiliser le profil technique de l'Assassin mineur (*CO Fantasy*, p. 279), équipez-les avec des dagues-lune. (DM 1d6 + 1d6 de saignement).

Les miliciens

Utiliser le profil technique du Milicien (*CO Fantasy*, p. 278) avec le rang 1 de la Voie de la meute.

Informations

C'est un adepte du sanctuaire qui a contacté Kurik. Puis, il y a eu le boiteux, mais il ignore son identité. Tout ce que Kurik peut dire à ce propos, c'est que son attitude révèle un homme qui a l'habitude d'être obéi. 500 po (ou pa si vous jouer en *CO Fantasy*) lui ont été versées en acompte pour envoyer Folne et ses hommes au casse-pipe. 1 000 de plus devaient suivre. Il prétend d'abord ignorer qu'il s'agissait d'un piège, mais si les PJ insistent un peu, il avouera. C'est lui qui a renseigné l'armée sur les détails de l'infiltration chez Jured, en particulier le capitaine Fang qui était présent lors de la dernière mise au point.

Événements

Nand envoie ses agents tuer Kurik le premier soir. Si les PJ arrivent après les tueurs, ils trouvent quatre cadavres dans l'atelier. En fouillant consciencieusement, il est possible de trouver un coffre caché contenant des bijoux et la commission de Kurik : une lettre de change portant le sceau de la guilde du Serpentaire.

Le palais Jun

L'endroit est surveillé par la milice, mais celle-ci reste dehors. Seuls quelques soldats des Griffons montent la garde à l'intérieur. Jured Jun ne garde aucun document sur place, tout est caché dans la salle de réunion privée de Kil au sanctuaire. Tout sauf une lettre cachetée oubliée dans sa salle de travail.

Informations

La lettre vient d'un noble du Rhagarron et affirme l'intention de ce pays de reconnaître et soutenir un « duc fort et ami » au cas où le présent gouvernant serait « dans l'incapacité » de poursuivre son mandat.

Folne n'est pas mort. Il est retenu secrètement dans les caves de la demeure, un dédale d'une douzaine de salles humides. Il est blessé et deux soldats le questionnent pour qu'il trahisse les PJ, mais il n'a pas encore craqué. Folne a reconnu le grand prêtre Kil lors de sa visite à l'auberge du *Chat qui louche*.

Événements

La veille du Festival du feu, les comploteurs se réunissent ici (sauf Nand) pour une dernière réunion, sous la protection d'une douzaine de soldats du régiment de fer.



La lettre de change

La lettre de change est un document permettant à son porteur de retirer la somme de 500 po (pa si vous jouer en *CO Fantasy*) auprès du comptoir de la guilde du Serpentaire. Le prix de la trahison de Kurik. En se renseignant, les PJ découvrent que la signature au bas de la lettre, celle de Kaler, est inhabituelle pour ce genre de document. En général, c'est plutôt un banquier qui paraphe, là il s'agit de l'un des trois conseillers de maître Idéas, un marchand vieillissant, de bonne réputation et proche du duc.

En surveillant la bâtisse, il est possible de suivre un serviteur se rendant discrètement chez un alchimiste notoire pour lui apporter un sac d'or.

Évidemment, la planification d'une nouvelle infiltration de la bâtisse pour libérer Folne et/ou fouiller les appartements de Jured est toujours possible.

Régiment de fer

Quelques recherches auprès de contacts dans l'armée ou d'anciens militaires révèlent que les soldats de l'embuscade, qui portaient un griffon sur leur cuirasse, appartiennent au régiment de Fer Griffon.

Informations

Normalement chargé de surveiller la frontière avec les elfes Eloran, le régiment protège actuellement la réunion du conseil et plus particulièrement l'ambassade du Rhagarron. Le régiment séjourne dans le palais du duc, et le comte Fang le dirige.

Plus difficile à savoir : le comte Fang est membre du Cercle rouge, comme nombre de ses hommes (on peut apercevoir le tatouage sur le bras des soldats qui s'entraînent). Ces fanatiques sont totalement fidèles à leur chef. C'est le conseiller Jun qui a obtenu cette affectation pour l'unité de Fang.

En surveillant les soldats, les PJ observent que certains se rendent le soir à la taverne de *L'homme fier*, siège du Cercle rouge. Ils y rencontrent des adeptes du sanctuaire, des miliciens et des sympathisants gramlinois. S'ils parviennent à épier les conversations, il est question d'un « grand changement prévu pour le jour du feu ». Ce même jour, les gardes du régiment s'éparpillent dans le palais et remplacent la garde ducale au sein du festival.

La guilde du Serpentaire

Bien connue à Flamlin, il s'agit d'une importante guilde de chariots. Son siège, un immeuble de trois étages gardé par une milice privée, se dresse dans le grand souk. Pour obtenir des renseignements, il faut s'introduire dans le bâtiment pour compulser les documents dans le bureau de Kaler ou discuter avec les employés qui boivent un verre dans le quartier.

Informations

La guilde soutient traditionnellement le duc, mais depuis l'avènement d'Olivo des voix discordantes se font entendre en son sein, menées par le conseiller Kaler. Celui-ci a investi, depuis un an, une somme considérable dans une opération dont ses collègues ignorent l'existence. « Sans doute des tractations avec le Rhagarron » suppose le comptable criblé de dettes de jeu, et chargé de maquiller les comptes. Kaler est un fidèle des dieux primordiaux, il déteste le Noir-sceau et son emprise sur la province. Le Serpentaire participe aux réunions ducales actuelles, en particulier pour discuter d'éventuels échanges avec le Rhagarron. La semaine dernière, un convoi affrété par Kaler, à ses frais, a emporté des armes vers la frontière avec le Yelin (pour équiper les mercenaires chargés de bloquer les points de passage).

Kaler

Humain de taille M, marchand du Gramlin, Loyal Mauvais

Classe d'armure 12 (pourpoint de cuir)
Points de vie 32 (6d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Compétences Intuition +5, Persuasion +8, Supercherie+7
Sens Perception passive 11
Dangerosité ½ (100 PX)

Actions

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.
Diversion (recharge après un repos court ou long). Son adversaire est distrait, il subit un *désavantage* lors de sa prochaine action.

Réaction

Parade. Une fois par round, +2 à la CA si Kaler tient sa rapière en main.

conversion CO Fantasy

Kaler

profil de Marchand (*CO Fantasy*, p. 278).

Miliciens de la guilde

Même profil que les miliciens décrits au paragraphe du *Chat qui louche*.



Événements

Cambrioler la guilde n'est pas une mince affaire, mais le coffre de Kaler contient des preuves : contrats d'engagement de mercenaires pour provoquer les orcs et

Le comte Fang

Humain de taille M, noble et chevalier du Gramlin, Loyal Mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 91 (14d8 + 28)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Sens Perception passive 10
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Volonté de fer : Fang a l'avantage pour tous les tests impliquant sa volonté et sa résistance aux effets mentaux.

Actions

Attaques multiples. 3 attaques de corps à corps
Épée à 2 mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8 + 3) dégâts tranchants.
Commandement (recharge après un repos court ou long), un round. Tous les hommes sous ses ordres, à portée de voix, ajoutent 1d4 à leur prochain test, attaque, dégâts ou jds.
Intimidation (recharge après un repos court ou long), un round. Tous ses adversaires à portée de voix subissent un désavantage à leur prochain test.

Réaction

Encaissement. Avec son harnois, Fang bénéficie de +3 à sa CA contre une (et une seule) attaque de corps à corps par round, mais il doit la voir venir.

Hommes du régiment Griffon

Utiliser le profil technique du Garde (*Créatures & Oppositions*, p. 335) avec les modifications suivantes :
Classe d'amure 17 (clibanion et bouclier)
Points de vie 16

Action spéciale

Soutien. Lorsque les Griffons combattent à 2 contre 1 à leur avantage, l'un des deux soldats bénéficie d'une attaque supplémentaire par round.
Le régiment compte en tout soixante soldats.

conversion CO Fantasy

Le comte Fang

profil de Capitaine (*CO Fantasy*, p. 279).

Homme du régiment Griffon

profil de Soldat (*CO Fantasy*, p. 278)



maquiller l'attaque d'une ferme isolée en raid de tribus peaux-vertes. On trouve aussi des relevés de versements secrets à Nand, Jured ou encore Kil. Une lettre de ce dernier demande des fonds pour payer Kurik.

Le sanctuaire

Ce vieil édifice circulaire coiffé d'un dôme trône sur une colline au nord de Flamlin. Il regroupe les autels dédiés aux dieux primordiaux, forces de la nature adorées depuis la fondation du Gramlin. Le bâtiment surplombe une grande esplanade de sable, il est ceint d'un canal et les fumées d'un grand brasier s'échappent par une ouverture à ciel ouvert. On dit que les fondations du sanctuaire communiquent avec les réseaux souterrains sillonnant la région jusqu'aux volcans. Aujourd'hui, cette religion tient plus de la tradition que du véritable culte, mais elle est tout de même servie par un grand prêtre (Kil) et une vingtaine d'adeptes masculins. Seuls quatre d'entre eux restent au sanctuaire en permanence. Les autres officient lors des cérémonies animant la cité en cette semaine spéciale. Kil est un ancien mercenaire originaire de la ville, il boite depuis un mauvais coup.

Informations

Les sous-sols cachent une grande salle où se réunissent les comploteurs. On y accède par une porte dissimulée par une illusion. Sur des étagères, des documents décrivent leurs plans et leurs relations. Sur une petite table, une note signée par l'alchimiste Gafel détaille le fonctionnement d'une poudre explosive et d'un baume contre le feu.

Des mercenaires gardent les catacombes. Ils ont investi certaines salles pour en faire leurs quartiers. On y trouve des uniformes de la milice de Flamlin, des objets orcs, tout ce qui leur a permis de monter un simulacre de révolte orque et de provoquer un conflit sur la frange de la province.

Événements

Des processions quotidiennes entrent dans le sanctuaire, et il est possible de se glisser parmi les pèlerins.

Le Cercle rouge

La taverne de L'homme fier accueille les membres de cette faction raciste et indépendantiste. Peu nombreux la journée, le soir, c'est autre chose. Tout non-humain, ou pire demi-humain, qui se présente a de fortes chances de déclencher au mieux des insultes, au pire une bagarre violente.

Informations

Le Cercle rouge n'est pas à l'origine du complot, mais il y participe. Miliciens, soldats des régiments de fer, simples citoyens, ils sont une centaine qui, le jour J, doivent prendre position autour de points stratégiques afin de limiter l'efficacité de la réaction des fidèles d'Olivo. La plupart sont de grandes gueules, les leaders sont plus dangereux. Depuis quelques jours, leur chef est invisible.

En surveillant la taverne, on peut glaner des détails sur le plan d'action dans Flamlin.

Événements

Pour contrer les plans du Cercle, il est possible d'y provoquer un affrontement qui enverra un certain nombre de ses membres en cellule. Attention à ne pas se faire embarquer au passage. Pendant le Festival du feu, ils se rassemblent ici avant d'agir. Fang vient y donner des instructions la veille au soir.

Les membres du Cercle rouge sont environ une centaine : la plupart ont des profils de **Roturier** (*Créatures & Oppositions,* p. 338) ou si vous jouez en *CO Fantasy* de Marchand (page 278), mais brandissent des armes militaires (épées, lances) fournies par Kaler. Une trentaine de leaders placés à des points stratégiques possèdent le profil de **Fanatique de secte** (*Créatures & Oppositions,* p. 334) ou si vous jouez en *CO Fantasy* de Milicien (page 278).

L'alchimiste

L'atelier de Gafel occupe une maison étroite près de la porte des Lions. Ce vieux gnome dur d'oreille a réalisé pour le conseiller Huton une poudre qui explose une fois chauffée pendant une heure. Il a également concocté un onguent qui permet de résister à l'effet de cette explosion. Il est fier de son travail, mais n'a aucune idée de l'utilisation qui en sera faite. Il penche pour un effet pyrotechnique au cours d'un spectacle. Il ne craint rien sauf si les PJ ne l'approchent pas assez discrètement. Dans ce cas, Nand décide de le faire tuer.



L'ambassade du Rhagarron

Les PJ devraient assez vite ajouter l'ambassade du Rhagarron à la liste des suspects. Toutefois, le baron Helios n'a rien à voir avec Jured. Même s'il n'est pas un ange, l'aristocrate assure avec sérieux son rôle. Le vrai instigateur du complot se nomme Nand. Membre des services secrets du Rhagarron, il est également proche d'un ennemi politique du baron et disciple d'une secte d'assassins. Accompagné de quatre tueurs de faible rang,

Kil

Humain de taille M, prêtre des dieux du Gramlin, Loyal Neutre
Classe d'armure 13 (chemise de mailles)
Points de vie 29 (5d8 + 5)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)

Compétences Intimidation +3, Persuasion +3, Religion +4
Sens Perception passive 13
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Distinction divine. Par une action bonus, le prêtre peut dépenser un emplacement de sort pour que ses attaques d'arme au corps à corps infligent par magie 10 (3d6) dégâts radiants supplémentaires à une cible qu'il parvient à toucher. Cet avantage dure jusqu'à la fin du tour. S'il dépense un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 par niveau au-dessus du 1er.
Incantation. Kil est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici ses sorts de prêtre préparés :

Tours de magie (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*
1er niveau (4 emplacements) : *balisage, sanctuaire, soin des blessures*
2e niveau (3 emplacements) : *arme spirituelle, restauration inférieure*
3e niveau (2 emplacements) : *dissipation de la magie, esprits gardiens*

Actions

Masse d'arme. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.*

Acolytes du sanctuaire (4)

Utiliser le profil technique de l'Acolyte (*Créatures & Oppositions*, p. 328) avec les modifications suivantes :

Action spéciale

Sacrifice. Un acolyte du sanctuaire s'interpose entre un ennemi et un autre acolyte. Les dégâts subis sont répartis entre les deux membres du sanctuaire.

Mercenaires (12)

Utiliser le profil technique du Bandit (*Créatures & Oppositions*, p. 330) avec les modifications suivantes : **points de vie** 16

Alius, chef des mercenaires

Utiliser le profil technique du Capitaine bandit (*Créatures & Oppositions*, p. 331)

Conversion CO Fantasy

Kil

profil technique du Sergent (*CO Fantasy*, p. 278), il utilise une masse et possède la Voie de la guerre sainte au rang 5.

Acolytes du sanctuaire (4)

profil du Bandit vétéran (*CO Fantasy*, p. 235), mais ils utilisent un bâton (DM 1d6 + 1) et possèdent la capacité Sacrifice (ci-dessous).
Sacrifice. Un acolyte du sanctuaire s'interpose entre un ennemi et un autre acolyte. Les dégâts subis sont répartis entre les deux membres du sanctuaire.

Mercenaires (12)

profil du Bandit (*CO Fantasy*, p. 235).

Alius, chef des mercenaires

profil du Chef bandit (*CO Fantasy*, p. 235).

il manœuvre afin de déclencher le chaos au Gramlin. Son but est double : discréditer Hélios, mais surtout déstabiliser cette province frontalière avec son royaume, afin de faciliter une éventuelle prise de contrôle, ou du moins y établir une influence importante une fois Jured au pouvoir. Il estime en effet que ce dernier sera incapable de faire face à Taleb-Hav.

L'ambassade du Rhagarron est située dans un immeuble dominant une place arborée près du palais. La milice locale qui patrouille dans le quartier est suspicieuse à l'égard de « ces étrangers qui se croient chez eux ». Mis au courant du complot, le baron Hélios peut devenir un puissant allié des PJ, grâce à ses contacts au conseil ou dans les guildes de Flamlin, ainsi qu'un appui physique non négligeable avec sa garde personnelle composée de soldats d'élite et dévoués à sa personne. Si jamais les PJ ont la mauvaise idée de le prendre pour cible, une telle tentative compliquerait encore la situation.

Raids orcs

Des rumeurs, puis des nouvelles, arrivent à Flamlin depuis quelques jours. Les tribus orques au pied des volcans, d'ordinaire discrètes et calmes, ont lancé des raids contre des fermes des alentours. Une partie de l'armée ducale est envoyée sur place et laisse la ville aux mains de la milice (dont certaines unités sont partisanes du Cercle rouge) et du régiment Griffon.

En réalité, une semaine auparavant, Fang et Kil ont organisé l'attaque d'un camp orc par des mercenaires déguisés en soldats. Puis, ils ont incendié une ferme en laissant des objets orcs sur place. Bien entendu, la situation dégénère vite.

Informations

Dans le sous-sol du sanctuaire, les PJ peuvent découvrir des uniformes du Gramlin et des armes orques qui ont servi à la mise en scène de la dégradation des relations entre la province et les peaux-vertes.

Si les héros s'intéressent à cette histoire, ils apprennent que des prisonniers orcs sont retenus dans la caserne Nord. S'ils peuvent leur parler, ils découvrent une famille et quelques fermiers orcs capturés lors d'un raid de représailles. Ceux-ci assurent que ce sont les soldats du Gramlin qui ont engagé les hostilités. Le sénéchal Carden qui commande la caserne n'est pas un mauvais bougre et a compris que quelque chose clochait. Il les garde à l'abri de la vindicte populaire en attendant un complément d'enquête après les festivités. Son second, Muro, est membre du Cercle rouge. Carden, si on lui présente des preuves d'un complot devient un allié et peut, avec ses hommes, contrer le déploiement des traîtres lors du Festival du feu. Après enquête, il découvre que des uniformes ont été volés dans une autre caserne.

Agent du chaos

L'autre objectif du Cercle rouge pendant ce scénario est de provoquer des émeutes et bagarres dans toute la ville. Le but est d'installer un état d'insécurité pour harasser les milices fidèles au duc et attiser la colère populaire contre lui. Actes racistes contre les demi-humains, vandalisme et manifestations se multiplient durant ces deux jours. Les rumeurs se propagent également : Olivo vendrait le Gramlin aux marchands de Taleb-Hav, c'est lui qui a essayé de se débarrasser de Jun, les budgets réduits de l'armée ont rendu les orcs audacieux...

Acte III - Et à la fin...

Trouver des preuves

Chaque piste apporte son lot d'indices et permet de reconstituer le plan d'ensemble. Les PJ peuvent toutefois rater certains éléments et ignorer l'implication de tel ou tel adversaire. Huton ou Kaler par exemple, s'ils ne sont pas accusés, restent dans l'ombre car leurs complices ne les trahiront pas, comptant sur leur aide pour la suite (une évasion notamment). Munis de preuves, les PJ trouveront des alliés auprès de conseillers fidèles à Olivo, d'ennemis politiques de Jured, de certains chefs de la milice ou de l'armée, de membres de guildes ou même de la pègre, toutes des personnalités désireuses de maintenir le duc actuel en place ou de rester dans le giron d'Alarian. Encore faut-il trouver ces personnes et les approcher, puis les convaincre…

Dans le cas où des comploteurs parviendraient à s'enfuir, les PJ se feront là des ennemis implacables, propres à resurgir plus tard pour se venger. Bien entendu, si le plan de Jured se réalise, c'est tout le Gramlin qui deviendra hostile aux PJ, le temps que la situation soit reprise en main par le reste du royaume, si toutefois cela est possible dans votre campagne. Une autre perspective est une guerre avec le Rhagarron, dans laquelle les personnages trouveront sûrement un intérêt à s'impliquer, ne serait-ce que pour tirer vengeance de certains des protagonistes de cette aventure.

Coup d'État

Au matin du troisième jour, les partisans de Jured se mettent en place aux points clefs de Flamlin. Une grande partie de la population se rend aux festivités du sanctuaire et ne remarque rien. Le grand souk retient aussi l'attention de nombre d'habitants, et donc il faut

Nand, espion et assassin

Humain de taille M, sectateur et assassin de la Dague-lune, Loyal Mauvais
Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 78 (12d8 + 24)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +6, Int +4
Compétences Acrobaties +7, Discrétion +11, Perception +4, Supercherie +6
Résistance aux dégâts de poison
Sens Perception passive 14
Langues argot des voleurs plus deux autres langues au choix
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Capacités

Assassinat. Pendant son premier tour, Nand est *avantagé* lors des jets d'attaque effectués contre une créature qui n'a pas encore joué son tour. Toutes les attaques réussies par Nand contre une créature surprise sont des coups critiques.
Évasion. Si Nand est victime d'un effet qui l'autorise à faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, il ne subit en fait aucun dégât en cas de jet de sauvegarde réussi et la moitié seulement en cas d'échec.
Attaque sournoise. Une fois par tour, Nand inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et qu'il est *avantagé* lors du jet d'attaque ; ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé, et que Nand n'est pas *désavantagé* lors du jet d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Nand effectue deux attaques à la dague-lune.
Dague-lune. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants et la cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas de jet de sauvegarde raté, elle subit 1 point de dégât tranchant (hémorragie) par tour jet tant qu'elle n'a pas été soignée.
Dards. *Attaque d'arme à distance :* +7 pour toucher, portée 9-36 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

conversion CO Fantasy

Nand, espion et assassin

profil du Maître assassin (*CO Fantasy*, p. 278).

du temps pour que les gens réagissent. Cela laisse suffisamment de marge à Jured pour réaliser son plan et prendre les rênes du pouvoir.

Si les personnages n'ont pas encore compris l'organisation du coup d'État, ils peuvent remarquer ces mouvements de troupes inhabituels, ou un contact dans la rue peut leur en faire part. En tout, c'est près de cinq cents rebelles qui se dispersent en ville. Moins nombreux que la garde ducale et la milice loyale réunies, ils n'en bénéficient pas moins de l'effet de surprise. De plus, les comploteurs comptent sur la vague populaire qu'ils veulent provoquer au sanctuaire pour créer un mouvement impossible à arrêter.

Si les PJ ont réussi à rallier assez de combattants, ils peuvent tenter une contre-insurrection, voire, s'ils en ont le temps, piéger les troupes rebelles pendant qu'elles se déploient sur leurs objectifs. Mais pour cela, il faut d'abord que les PJ prouvent leur innocence et démontrent l'existence du complot en cours.

Le Festival du feu

Il est probable que les investigations des PJ les conduisent à agir au cours de cet événement. S'ils parviennent à convaincre des officiels de la cité, ces derniers veulent attendre ce moment pour confondre les conjurés. Voici le déroulement prévu, tel que les comploteurs l'ont envisagé.

Jured et ses complices comptent agir au cours de la cérémonie du feu. Point d'orgue du festival des dieux anciens, elle se déroule sur la grande esplanade qui s'étend au pied du sanctuaire. Traditionnellement, c'est le moment où le gouvernant du Gramlin reçoit la bénédiction des dieux anciens, comme un mandat. Une foule nombreuse encercle l'arène de sable où se déroulent simulations de combat et reconstitutions de scènes mythiques de l'histoire du Gramlin. Puis, au zénith, la procession menée par Olivo (avec ses conseillers, le représentant de Taleb-Hav et l'ambassadeur Hélios) s'approche du brasier central. Une vingtaine d'hommes de Jured se cachent à proximité, prêts à intervenir. Une explosion (la poudre préparée par Gafel mise là par des acolytes au matin) survient, projetant tout le monde au sol et tuant la plupart des processionnaires. Miraculeusement, Jured est indemne (grâce au baume) et Kil se précipite pour exhorter la foule à le reconnaître comme béni des dieux et donc désigné pour régner sur le Gramlin. Au même moment, les troupes du traître s'emparent de points importants dans la cité. En moins d'une heure, porté par une foule qui balance entre ferveur et hébétude, Jured prend possession du palais et des clefs de la province. Dès le lendemain, Flamlin est en son pouvoir et quelques heures plus tard, des troupes du Rhagarron franchissent la frontière pour renforcer les forces du Gramlin, qui proclame son indépendance dans la fou-

lée. Mais il y a fort à parier que les PJ vont faire dérailler ce plan.

Voilà, tout reste à écrire, ou plutôt à jouer. Ce scénario est très ouvert, mais gageons que nos héros sauront découvrir le plan des conjurés et un moyen de le contrecarrer. Pour leur bien, celui du Gramlin, de ses habitants et l'unité du royaume.

Déroulé du scénario

J-4 : début de la semaine des Racines.

J-2 : les mercenaires de Kil, déguisés en soldats, attaquent un campement orc ; le soir même, ils incendient une ferme et laissent sur place des armes et vêtements orcs.

J-1 : Folne rassemble son équipe. Le Cercle rouge vandalise des échoppes tenues par des demi-humains.

J0 : infiltration du palais de Jured. Fang et Jured demandent à Nand d'éliminer les PJ qui se sont échappés.



Jured Jun

Jured Jun

Humain de taille M, Noble du Gramlin et comploteur, Neutre Mauvais

Classe d'armure 12 (armure de cuir)
Points de vie 61 (9d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Compétences Persuasion +7, Perception +4
Sens Perception passive 12
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Résistance légendaire (3/jour). Jured Jun peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. 2 attaques de corps à corps avec l'épée longue.
Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

conversion CO Fantasy

Jured Jun

profil du Sergent (*CO Fantasy*, p. 278), mais INT +2, CHA + 2, Voie du PNJ récurrent rang 2 (NC 5).



J1 : la milice recherche les PJ. Des échauffourées ont lieu autour des processions religieuses. Le soir, Kurik est tué par Nand et ses hommes de main. Des prisonniers orcs arrivent à Flamlin sous la protection de Carden.

J2 : un agitateur fait courir le bruit que c'est le duc Olivo qui a commandité l'attaque du palais de Jured. Kaler et Hélios se rencontrent en marge de la réunion, le second méprisant le premier, Kaler comprend qu'il ne pourra pas l'intégrer au complot. Plusieurs émeutes, politiques, religieuses ou racistes secouent la ville.

J3 : le Festival du feu commence. Au matin, mise en place des troupes conjurées aux points clefs de la ville. À midi, l'explosion tue Olivo, Kil fait acclamer Jured par la foule comme le « miraculé désigné par les dieux du Gramlin ». Dans l'heure qui suit, les rebelles contrôlent Flamlin. Le soir, le reste du conseil, qui était retenu en otage, reconnaît Jured comme le nouveau souverain.

Kristoff Valla

10
L'horreur de Val-Clos

En quelques mots…

Perdus dans le brouillard et le soir arrivant, les PJ finissent par se réfugier dans un petit village coincé dans une vallée en cul-de-sac au pied de grandes falaises calcaires. Dans la nuit, une étrange mélopée résonne à leurs oreilles, tel le chant d'une sirène, et charmant certains d'entre eux qui se mettent à marcher vers un lieu inconnu. Le lendemain matin, le village toujours plongé dans le brouillard semble désert et il paraît impossible de quitter l'endroit. Les villageois cloîtrés chez eux semblent dissimuler un sombre secret. Les PJ vont devoir enquêter sur les étranges agissements de la population et découvrir l'origine de ce funeste chant magique. Le destin du village est entre leurs mains, ainsi que leurs vies.

Fiche technique

TYPE • Action/Mystère
PJ • Niveau 8
MJ • Débutant
Joueurs • Tout niveau

ACTION	★★★
AMBIANCE	★★
INTERACTION	★★
INVESTIGATION	★

Introduction

L'histoire pour le MJ

Val-Clos est un village bâti dans une vallée en cul-de-sac au pied de grandes falaises calcaires de plus de 200 mètres de haut. Depuis plusieurs mois, la source qui l'alimente et les puits sont au plus bas, aussi Val-Clos a bien failli disparaître comme d'autres villages isolés des hautes collines de la région. Les prêtres du petit temple consacré à la Déesse Mère ne recevant pas de réponses à leurs prières devant les puits vides et les cultures dépérissantes, ils finirent par se tourner vers celui qui entendit leurs plaintes. Il s'agit d'un « esprit » sombre attaché à d'anciennes légendes et que certains vieux paysans vénèrent parfois en échange d'offrandes et de sacrifices plus sanglants : un aboleth appelé Colobrix. Dès lors, l'eau de la source, bien que trouble et dégageant une odeur peu agréable, se remit à couler, grossissant la rivière et irriguant les sols. Les bêtes pouvaient à nouveau s'abreuver, les cultures étaient abondantes (même si de vilaines excroissances poussaient sur les fruits), et il arriva même qu'un pêcheur remonte un seau rempli d'or de la fameuse source.

Toutefois, rien n'est gratuit en ce bas monde, et certaines nuits, au cours des périodes où le niveau de l'eau est au plus bas, une effroyable tonalité provient de la source. L'appel de Colobrix résonne dans les ruelles et oblige les mécréants qui l'entendent à marcher inéluctablement vers la source et à se jeter dans ses eaux glaciales pour s'y noyer. Le corps des victimes est alors soumis aux transformations magiques de l'aboleth et se métamorphose en aberration aquatique.

Ces derniers jours, le niveau de la source a de nouveau baissé et les villageois s'attendent à ce que Colobrix réclame son dû… mais l'arrivée inhabituelle d'étrangers les prend totalement au dépourvu.

Synopsis

Les PJ arrivent un soir à Val-Clos et se réfugient à l'auberge du village après avoir erré un moment dans le brouillard. Dès leur première nuit (Partie I), l'appel de Colobrix se fait entendre. Au matin, le village semble avoir été abandonné, mais les villageois sont simplement cloîtrés chez eux, dissimulant leur secret, tandis que leurs dirigeants préparent un sombre rituel. Le brouillard persiste, et au cours de la deuxième journée l'appel de Colobrix se fait de nouveau entendre et l'exsurgence vomit des amphibes qui attaquent les PJ.

En enquêtant (Partie II), les PJ découvrent un sanctuaire dédié à Colobrix, dissimulé sous le temple de la Déesse Mère. Ils l'explorent et affrontent le chef du culte, mais cela ne met pas fin aux funestes appels. Ils vont finir par remarquer un complexe de grottes accessibles uniquement lorsque la source est basse et d'où semble

Note d'intention de l'auteur

Cette idée m'est venue après avoir visité le village de Fontaine-de-Vaucluse et sa fameuse exsurgence de plus de 300 mètres de profondeur). Une légende raconte qu'un dragon, le Coulobre (à l'origine Colobrix, une divinité celto-ligure des eaux tumultueuses), vivait dans la source et que saint Véran l'aurait terrassé. Un trésor de quelque 400 pièces antiques fut également découvert entre 40 et 80 mètres de fond. L'histoire quant à elle, est une libre adaptation de The last breaths of Ashenport d'Ari Marmell avec son aimable autorisation. Je conseille vivement au MJ de relire la nouvelle Le cauchemar d'Innsmouth d'H.P. Lovecraft avant de faire jouer ce scénario.

Cette aventure ne cherche aucunement l'originalité et reste dans la thématique du culte impie des plus classiques. La chronologie et l'enchaînement des évènements donnent un aspect assez linéaire, mais les personnages ont toutefois toute la liberté d'agir. Même si l'action est très présente, il est vraiment important de mettre en avant l'ambiance pesante et horrifique.



provenir la fameuse tonalité (Partie III). Ils vont devoir détruire la créature à l'origine des horreurs de Val-Clos pour mettre définitivement un terme au culte de Colobrix.

Un peu d'histoire...

Avant l'arrivée des hommes, le monde était le siège d'un empire plus vieux et plus grand encore. Loin sous la surface, dans de sombres recoins où nul humain n'a jamais posé les yeux, une menace immergée s'éveilla à leur arrivée sur la surface. Colobrix l'aboleth perçut le temps des hommes comme un affront et leur envoya une armée d'amphibes. Les monstres remontèrent dans les tunnels et voies d'eau jusqu'à la surface. Luttant pour leur survie, les humains prirent les armes contre les vagues d'amphibes qui émergeaient des profondeurs, endiguant péniblement leur flux.

Contrairement à l'aboleth qui pouvait lancer au front de nouvelles troupes sans relâche grâce à une source inépuisable d'esclaves ramassés dans les profondeurs, les humains avaient besoin de temps pour les récoltes, la chasse, et reconstituer leurs effectifs. Une guerre d'usure serait pour eux une guerre perdue d'avance. Alors ils réunirent un conclave de leurs meilleurs prêtres et prièrent leurs dieux pour supprimer l'unique chose sans laquelle l'aboleth ne peut vivre : l'eau. Un tremblement de terre survint en réponse à leurs prières, faisant s'effondrer les cavernes et tunnels et s'ensuivit quelques années de sécheresse terrible, empêchant le retour de l'eau et laissant la plupart des rivières à sec.

L'aboleth est capable de se déplacer sur le sol, mais le mucus qui protège sa peau se dessèche rapidement hors de l'eau, durcissant et formant finalement une coquille rigide. Colobrix se retrouva ainsi immobilisé et coincé dans une grotte. La créature immortelle est entrée dans un état d'« hibernation », en attente du retour de l'eau. Bien que pétrifié, l'aboleth est resté éveillé et conscient de son environnement, mais incapable d'entreprendre la moindre action.

Au fil des siècles, le monde de la surface a oublié la menace qui sommeillait en sous-sol. Les légendes d'une catastrophe ont remplacé la véritable histoire de la guerre contre l'aboleth. Colobrix a passé plusieurs centaines d'années à attendre seul dans cette caverne isolée.

Avec le temps, les prières des hommes se firent plus rares, et l'influence de la Déesse Mère diminua. Le climat se fit plus humide, l'eau de la nappe phréatique retrouva son domaine d'antan, érodant la pierre et se frayant un chemin jusqu'à la surface pour faire naître l'exsurgence. Le retour de l'eau a libéré l'aboleth de sa pétrification, mais il reste toutefois piégé dans un petit réseau de grottes et de tunnels inondés.

Malgré la période d'hibernation et les siècles d'attente qui ont suivi, Colobrix, bien qu'affaibli, a conservé une bonne partie de ses connaissances et s'imagine déjà en dieu des faibles humains dont il sent la présence en surface. Agilmar, le vieux sage du village a été le premier asservi par l'aboleth, alors qu'il traînait seul près de l'exsurgence. Colobrix en a fait son porte-parole.

Pour pourvoir à ses besoins, le monstre se mit alors à asservir les humains venant à la source, transformant certains d'entre eux en amphibes et fondant un culte en son nom, dont Algimar devint le « grand prêtre ». Après tout, l'aboleth est immortel et son origine est antérieure aux divinités humaines ! Durant ces cinq dernières années, Colobrix a réussi à asservir la totalité du village et à influencer la nature des environs, attirant par ailleurs d'autres aberrations dans son réseau de grottes. Ses esclaves ont creusé le sanctuaire sous le temple et l'aboleth y a placé des amphibes.

L'approche de Val-Clos

Les PJ voyagent vers la cité la plus proche à travers une forêt sombre, enveloppée par un brouillard omniprésent limitant la visibilité à 18 mètres. Le sol est détrempé, boueux, parfois même marécageux. Ils ont pénétré dans une zone où la sinistre emprise de Colobrix se fait sentir.

La souillure de l'aboleth déverse son influence sur la nature environnante. Bon nombre d'animaux et de plantes sont déformés, présentant des teintes inhabituelles, tandis que d'autres arborent de grosses tumeurs laissant échapper un mucus vert pâle. Les animaux et les fruits sont comestibles, mais ont un goût horrible, tout comme l'eau qui reste quand même potable. Pourtant, malgré tous ces signes de mauvais augure, les PJ traversent les environs sans être inquiétés, les créatures du vallon évitant peut-être cette étendue isolée…

Le village

Après quelques heures, dès lors qu'ils cherchent un lieu sûr pour la nuit, les PJ tombent sur les lumières de Val-Clos, petit village gris, paraissant misérable, coincé dans un vallon resserré. En s'approchant, les bâtiments sont plus robustes qu'ils ne le laissent paraître, faits de blocs de pierre plutôt que de bois. Il y a de l'activité dans quelques échoppes, et les fenêtres éclairées laissent voir des intérieurs chaleureux. Quelques passants rentrent chez eux. Une odeur omniprésente de vase de rivière plane dans l'air. Tous les villageois pourront indiquer aux PJ *l'Auberge de la truite arc-en-ciel*, seul endroit où manger un repas chaud et avaler une chope ou deux à plusieurs lieues à la ronde.

Tous les habitants de Val-Clos sont des membres du culte de Colobrix, et sont hostiles à l'arrivée des PJ. Ils se montrent toutefois courtois et faussement sympathiques, afin de n'éveiller aucun soupçon et pour faire en sorte que les étrangers se détendent et baissent leur garde, jusqu'à ce que la « source » les réclame. Vous pouvez considérer que les habitants ont un *avantage* à leurs tests de Charisme (Tromperie) opposé au test de Sagesse (Intuition) des PJ. Si la perspicacité des PJ l'emporte, ils devinent que les villageois ne sont pas aussi sympathiques qu'ils ne le laissent paraître.

Habitants de Val-Clos. Sauf précision, les habitants de Val-Clos ont tous le profil du Membre de secte (*Créatures & Oppositions*, p. 337). Ils possèdent tous une arme (cimeterre) que le forgeron leur a fournie, mais ils ne la portent qu'en situation exceptionnelle, si une menace extérieure se fait sentir à l'encontre du culte ou de la population.

Interroger les villageois

En réussissant un test DD 15 de Charisme (Supercherieou Intimidation) ou de Sagesse (Intuition), les PJ peuvent obtenir les informations ci-dessous. Chacun de ces tests ne peut pas être tenté plus de deux fois. La menace ou la contrainte fonctionnent assez bien, les villageois restant des gens du commun. En raison de leur fanatisme, la persuasion n'est pas possible. En cas d'échec à un test l'individu refuse de parler aux PJ.

conversion CO Fantasy

Si vous jouez en *CO Fantasy*, voici les informations que les PJ pourront tenter d'obtenir des habitants de Val-Clos, tous adorateurs de Colobrix, en réussissant un test de CHA (Supercherieou Intimidation) difficulté 15. La Persuasion n'est généralement pas possible, les villageois étant trop fanatiques.



Réussite. Les villageois affirment que leurs dirigeants sont probablement en train de préparer une cérémonie que le village effectue chaque année. Ce rituel permet de garder la source abondante et poissonneuse. Il permet aussi aux habitants de résister à l'appel de la source.

Réussite de 5 points ou plus. Les habitants ajoutent qu'ils vont se réunir au temple le soir même pour la cérémonie.

Pour chaque réussite critique ou de 10 points ou plus, une info suivante dans l'ordre indiqué.

- La cérémonie est en l'honneur de Colobrix, l'esprit de la source.
- La cérémonie a lieu dans un sanctuaire caché sous le temple.
- Tout le village vénère Colobrix.
- Il existe des grottes souterraines situées au niveau de la source. On peut uniquement y accéder lorsque le niveau de l'eau est au plus bas.

Quitter le village

Si les PJ veulent quitter le village et tentent de trouver le chemin du retour, ils se retrouvent rapidement dans un épais brouillard sur un chemin tortueux. L'influence sinistre de l'aboleth déforme la réalité des environs de Val-Clos et ceux qui se retrouvent dans cette zone inquiétante éprouvent de grandes difficultés à en sortir. Toute tentative visant à s'éloigner du vallon ramène inexorablement les PJ vers le village.

Les lieux de Val-Clos

1. *L'Auberge de la truite arc-en-ciel*

C'est l'unique auberge et taverne du village où les PJ pourront se reposer à l'abri et au chaud. Elle dispose d'écuries indépendantes à l'arrière. Le bâtiment occupe l'emplacement de trois échoppes et est l'un des plus gros édifices du village. Au-dessus de la porte, une enseigne représentant une truite se balance en grinçant dans l'air humide.

L'intérieur est assez classique : un bar est visible sur un côté de la salle commune, et un escalier grimpe de l'autre côté. Quelques tables et chaises sont disposées dans la salle. Deux cheminées allumées procurent une chaleur réconfortante. Une serveuse se déplace du bar aux tables avec des chopes de bière et des assiettes de poisson.

L'aubergiste : Phébald est un humain plutôt rond et entièrement chauve. Il est bourru et reste planté derrière son bar, ne faisant aucun effort pour être sympathique.

La serveuse : Sélina est la fille de Phébald. C'est une brune plantureuse assez séductrice. Elle répond volontiers à toutes les questions basiques concernant le village, mais élude toutes questions gênantes.

Les clients :

- **Théodran**, prétend être un négociant en bois venu de la cité proche. Il a les cheveux bruns et les traits fins, il lui manque deux doigts à la main gauche et il présente une vilaine cicatrice sur une joue. Ayant entendu des rumeurs au sujet d'un trésor remonté de la source, il est venu ici par appas du gain. (*Créatures & Oppositions*, p. 337, profil du Noble) (si vous jouez en *CO Fantasy*, profil du Marchand, p. 278).
- **Maric**, un enquêteur de la capitale n'ayant plus de nouvelle d'un chargé d'affaires venu à Val-Clos la semaine passée. Ce dernier a en réalité été transformé en amphibe… (*Créatures & Oppositions* p. 334, profil de l'Espion) (si vous jouez en *CO Fantasy*, profil de l'Assassin mineur, p. 278 avec la Voie de l'espion p.118 rang 5).
- **Jacquemin**, un tailleur de pierre plutôt sympathique voyageant de ville en ville pour vendre ses services. (*Créatures & Oppositions*, p. 338, profil du Roturier) (si vous jouez en *CO Fantasy*, profil du Passant, p. 278).
- **Une patrouille de 15 gardes** qui s'est perdue dans le brouillard et qui après avoir erré toute la journée a décidé de passer la nuit à Val-Clos (*Créatures & Oppositions*, p. 335, profil du Garde) (si vous jouez en *CO Fantasy*, profil du Soldat, p. 278).

2. Le bazar *la Corne d'abondance*

Contrairement aux autres bâtiments, celui-ci a été blanchi à la chaux. On y trouve de tout. L'établissement est tenu par Lampagia, une vieille femme qui ne se déplace qu'avec sa canne. Elle souffre d'arthrite et passe son temps à se plaindre et à gémir. Si les PJ ont besoin de matériel de base (mis à part des armes et armures), ils pourront le trouver ici. Tout y est 10 % plus cher que dans le Manuel des règles (ou, si vous jouez en *CO Fantasy*, dans les tarifs indiqués).

3. Le forgeron

La forge semble éteinte et déserte. Aucune arme n'est visible sur le présentoir et aucun travail de forge ne semble en cours. Le forgeron, Oldaric, a travaillé dur ces derniers jours afin d'équiper en armes l'ensemble de la population de Val-Clos au cas où des étrangers s'en prendraient au culte et montreraient une certaine résistance. Il ne reviendra pas à sa forge avant quelques jours.

4. La place principale

D'énormes platanes bordent la place au centre de laquelle se trouve une fontaine surmontée d'une statue très abîmée et dont il est difficile de distinguer les traits. Un test d'Intelligence DD 14 permet de comprendre qu'il s'agissait d'une représentation de la Déesse Mère. Elle a été martelée afin de la rendre méconnaissable.

Tout habitant rendu amical confirmera qu'il s'agissait probablement d'une sculpture de la Déesse Mère, mais qu'à une époque lointaine où la population souffrait beaucoup, certains se sont défoulés sur elle pour manifester leur mécontentement à l'encontre des dieux. En réalité, les dégâts ont été faits il y a quelques mois par les adorateurs de Colobrix pour effacer toute trace de leur ancienne divinité.

5. L'hôtel de ville (rencontre difficile)

Il s'agit d'un bâtiment de pierre assez massif abritant une dizaine de bureaux. La plupart sont vides ou occupés par quelques gratte-papier procédant à l'enregistrement de diverses informations. Si les PJ arrivent à passer les barrages de cette bureaucratie administrative, ils pourront tenter de rencontrer le maire Rainier ou le prévôt Conrad. Sauf urgence, ces officiels ne réagissent pas à leurs requêtes avant quelques jours. Et quand bien même ce serait urgent, ils prétextent ne pas avoir le temps ou que ce n'est pas le moment et feront en sorte de gagner du temps en assurant aux PJ qu'un préposé leur rendra visite le lendemain pour parler plus librement de leur problème. Le but inavoué est que d'ici là, les PJ succombent à l'appel de Colobrix.

Le maire Rainier. Humain blond assez corpulent, poli mais distant. *Créatures & Oppositions,* p. 336, profil du Mage.

Le prévôt Conrad. Humain barbu, grossier et agressif, petit tyran abusant de son pouvoir. *Créatures*



Val Clos
3
5
2
4
route principale
tunnel
7
6
1
sentier
vers le fond de la vallée et l'exurgence
route principale
8
L'antre de la folie
1m
3
1a
terrain illusoire
4
1
8
6
5
7
4
passages secrets
3
1
2
1m
Le santuaire

conversion CO Fantasy

Le maire Rainier

NC 5, créature humanoïde
FOR +0 **DEX** +0 **CON** +0
INT +3* **SAG** +2 **CHA** +2
DEF 16 **PV** 34 (DM/2) **Init** 10
Sceptre +7 **DM** 1d6 + 2
Attaque magique (L) +10 **DM** 6d6
Voie de la magie de combat rang 2
Voie de la magie universelle rang 5 (magicien, p. 49)

& Oppositions, p. 335, profil du Gladiateur (ou, si vous jouez en *CO Fantasy*, profil du Capitaine, p.279).

Employés (6). Humains, des hommes lettrés uniquement. Profil du Membre de secte mais ne sont pas armés (ou, si vous jouez en *CO Fantasy*, profil de Milicien, p.278, mais non armé).

6. Le moulin

Bien que la roue à aubes tourne en permanence, la meule est débrayée. Six individus s'occupent du moulin. La nuit, ils dorment sur des paillasses. Si les PJ ont résisté à l'appel de Colobrix lors de la première nuit, les six fanatiques se retrouveront ici moins d'une heure après afin d'élaborer un plan pour se débarrasser des intrus (voir évènement L'embuscade du tunnel p.120).

Si les PJ explorent le moulin avant l'embuscade du lendemain, les individus présents se dispersent rapidement. Si les PJ se montrent agressifs ou veulent les empêcher de fuir, ils attaquent. Reproduisez alors la scène de « L'embuscade du tunnel », mais dans le moulin.

7. La maison du maire (rencontre difficile)

Il s'agit de la maison la plus riche du village, presque aussi grande que l'hôtel de ville. Les fenêtres du rez-de-chaussée sont pourvues de barreaux.

Le maire Rainier vit là avec sa femme Léceline, le majordome Rodron et quatre gardes. Rodron est muet et sous son calme apparent se dissimule un individu d'une rare violence. Il manie la hache comme personne et range celle-ci dans le cellier. Il n'hésitera pas à s'en servir si la situation dégénère.

Le maire Rainier. Voir l'hôtel de ville (5).

Léceline. *Créatures & Oppositions,* p. 337, profil du Noble mais non-armée (ou, si vous jouez en *CO Fantasy*, profil du passant, p.279).

Rodron. *Créatures & Oppositions,* p. 331, profil du Berserker (ou, si vous jouez en *CO Fantasy*, profil du berserker orque, p.267).

Gardes (4). *Créatures & Oppositions,* p. 335, profil du Garde (ou, si vous jouez en *CO Fantasy*, profil du soldat, p.278).

8. Le temple (rencontre facile)

Dressé sur un aplomb rocheux au sommet de la colline à 50 mètres au-dessus du village, le temple de Val-Clos consacré à la Déesse Mère semble toujours en activité… (du moins en apparence car la divinité a changé au profit de Colobrix). L'accès se fait par un chemin caillouteux qui serpente et grimpe jusqu'au sommet. Le temple est constitué de larges blocs de pierre et ne présente que peu d'ouvertures, ce qui en faisait probablement un lieu de refuge et de défense pour les habitants en période de guerre.

À l'arrière se trouve un petit cimetière qui jouxte le temple. Un test de Sagesse (Perception) DD 20 permet de constater qu'il n'y a aucune nouvelle tombe depuis quelques années. En fait, les morts sont désormais offerts à Colobrix et jetés dans le gouffre de l'exsurgence.

L'intérieur du temple est assez classique avec une grande salle voûtée lui donnant l'apparence d'une caverne, de rares vitraux, qui telles des meurtrières apportent la lumière nécessaire. Au fond se trouve un autel en pierre massive sur une estrade, recouvert d'un drap brodé de symboles et sur lequel est posé un encensoir. Des rangées de bancs en bois font face à l'autel et les murs comportent de nombreux bas reliefs illustrant divers fêtes ou évènements religieux attachés aux textes sacrés de la Déesse Mère.

Les symboles brodés correspondent aux attributs de la Déesse Mère. Un test d'Intelligence (Religion) DD 15 permet de remarquer que les divers objets de culte sont poussiéreux et n'ont vraisemblablement pas été utilisés depuis longtemps.

En observant les murs, un test de Sagesse (Perception) DD 20 permet de remarquer qu'une portion rectangulaire d'un bas-relief n'est pas scellée au mur et pivote pour révéler un escalier qui s'enfonce dans l'obscurité.

La prêtresse, Sanche. Il s'agit d'une femme brune plutôt grande et élancée dont le regard sévère et les sourcils épais contrastent avec sa voix douce. Elle n'aime pas être dérangée. Sanche loge dans ses appartements accolés au temple.

Si les PJ viennent dans le temple au cours de la première nuit, Sanche surgit de ses appartements en leur demandant de partir, car elle doit préparer un important rituel de bénédiction pour le village. Éventuellement, pour ne pas éveiller les soupçons, elle leur proposera de rester pour prier s'ils le souhaitent, mais elle

Sanche, prêtresse de Colobrix (ancienne prêtresse de la Déesse Mère)

Classe d'armure 15 (*armure des ombres)*
PV 27 (6d6 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)

Compétences Arcanes +3, Persuasion +7, Religion +3, Supercherie+7
Sens Perception passive 13
Langage commun
Possessions masse d'armes, potion de soins améliorés, 115 po.

Capacités

Esprit éveillé. Sanche peut parler télépathiquement à toute créature qu'elle peut voir dans un rayon de 9 m sans avoir besoin de partager une langue avec la créature.
Fascination. Maîtrise les compétences Persuasion et Tromperie.
Lanceur de sorts. Sanche est une sorcière de niveau 6. Sa caractéristique de lanceur de sorts est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Sanche a deux emplacements de sort de niveau 3 qu'elle regagne après avoir effectué un repos court ou long. Elle connaît les sorts de sorcier suivants :
Tours de magie : *amitié fugace, explosion occulte, flamme sacrée*, illusion mineure, résistance*, thaumaturgie**
1er niveau : *charme-personne, maléfice, serviteur invisible*
2e niveau : *discours captivant, ténèbres*
3e niveau : *état gazeux, image accomplie*
** Pacte du tome*

Actions

Armure des ombres *(à volonté)*. Sanche lance *armure de mage* sur elle.
Protection entropique *(se recharge après un repos long ou court)*. Impose un *désavantage* au prochain jet d'attaque d'une créature contre elle.
Regard de deux esprits. Par une action, Sanche peut toucher un humanoïde consentant afin de voir et ressentir au travers de ses sens, jusqu'à la fin de son prochain tour. Tant que la créature est sur le même plan d'existence, elle peut dépenser une action pour maintenir la connexion. Durant ce temps, elle est aveugle et sourde à son environnement immédiat.
Masse d'armes. *Attaque au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 3 (1d6) dégâts contondants

Conversion CO Fantasy

Sanche, prêtresse de Colobrix (ancienne prêtresse de la Déesse Mère)

NC 4, créature humanoïde
FOR +0 **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **SAG** +2 **CHA** +3*
DEF 16 **PV** 39 **Init** 10
Masse +5 **DM** 1d6 + 3
Attaque magique +8
Voie de l'envoûteur rang 5 (ensorceleur, p. 42)
Voie des illusions rang 5 (ensorceleur, p. 43)
Esprit éveillé. Sanche peut parler télépathiquement à toute créature qu'elle peut voir dans un rayon de 9 m sans avoir besoin de partager une langue avec la créature.
Regard de deux esprits. Par une action, Sanche peut toucher un humanoïde consentant afin de voir et ressentir au travers de ses sens, jusqu'à la fin de son prochain tour. Tant que la créature est sur le même plan d'existence, elle peut dépenser une action pour maintenir la connexion. Durant ce temps, elle est aveugle et sourde à son environnement immédiat.

restera présente pour garder un œil sur eux jusqu'à leur départ.

Si les PJ lui font remarquer que les objets du culte ne semblent pas avoir été utilisés depuis un moment, elle prétexte qu'elle a dû s'absenter quelque temps pour se rendre au grand temple de la Déesse Mère à la capitale. Un test de Sagesse (Intuition) DD 20 permet de déceler que sa réponse sonne faux. Si les PJ l'accusent de mentir, elle leur demande de partir avec insistance et appellera deux de ses serviteurs s'ils refusent. Si un combat s'engage, vous pouvez réutiliser les éléments de la zone 5 du sanctuaire de Colobrix (voir plus loin).

Sanche ayant tourné le dos à sa déesse, elle a perdu tous ses pouvoirs divins, mais son étude de manuscrits occultes et l'enseignement d'Algimar l'ont transformée en une sorcière « prêtresse » de Colobrix chevronnée.

Le jour suivant leur première nuit à Val-Clos, le temple semble vide… jusqu'au soir…

Acte I – L'appel de C…

Première nuit agitée

Deux ou trois heures après le coucher du soleil, un son grave et lugubre semblable à une vibration se fait progressivement entendre. À peine audible au début, cette tonalité gagne peu à peu en intensité, tel le son d'un tuyau d'orgue dans les basses extrêmes. Le son est répercuté en écho par les parois des falaises du vallon et résonne dans les oreilles et les os du crane des PJ, s'insinuant dans leur esprit au point qu'ils ne peuvent plus penser (ou rêver) à autre chose qu'à cette funeste tonalité. Il est de ce fait impossible d'en déterminer l'origine exacte…

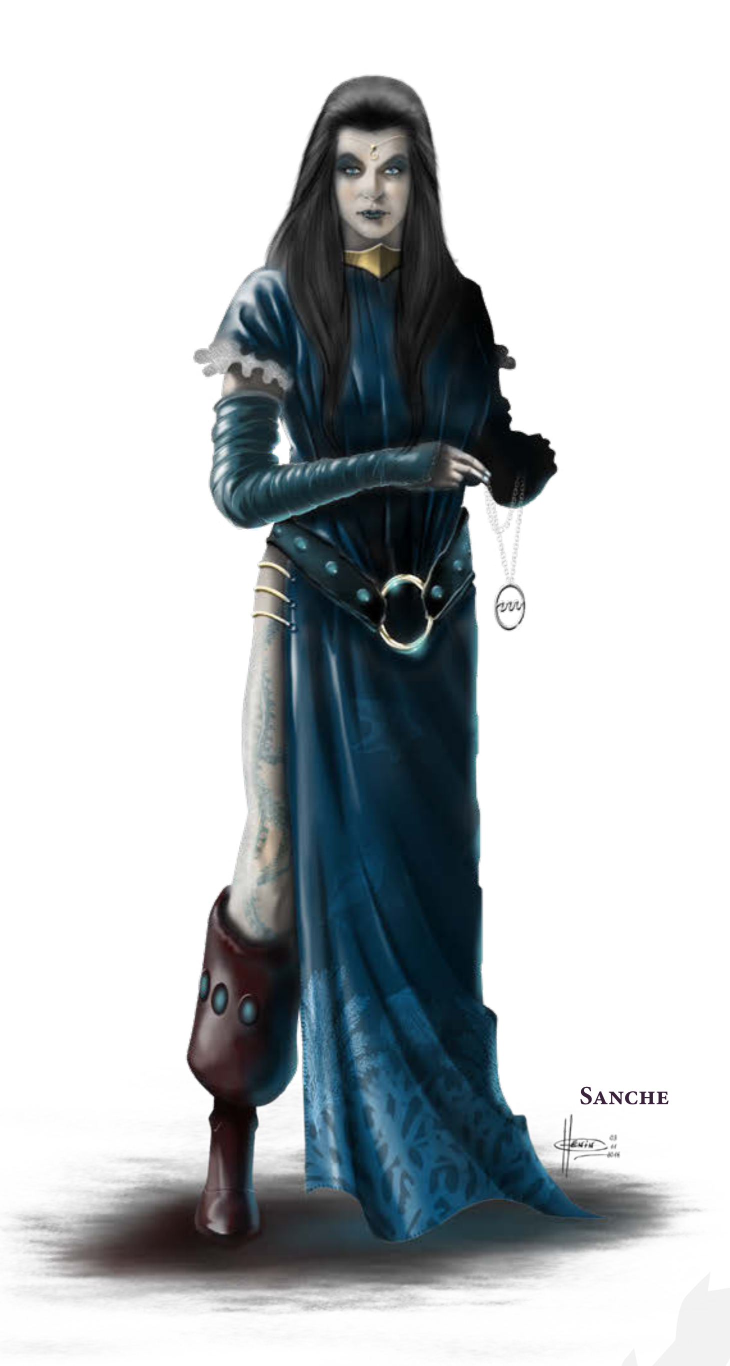
Tout humanoïde ne vénérant pas Colobrix doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17. Toute créature qui ne peut pas être charmée réussit automatiquement son jet de sauvegarde. En cas d'échec, la victime est charmée et se met à marcher d'un pas décidé vers le fond de la vallée par le chemin le plus direct, tout en évitant les obstacles. Dans cet état, elle subit un désavantage à tous ses tests de caractéristiques effectués en réaction à ce qui l'entoure et ne se défend pas, mais tente de contourner tout adversaire pour rejoindre le fond du vallon où se trouve le gouffre de l'exsurgence. Là, elle se laisse choir dans l'ouverture béante pour plonger dans l'eau profonde. Depuis le village, selon l'endroit où il se trouve, il faut compter entre 10 à 15 minutes à un individu pour atteindre le gouffre.

Si un individu charmé subit des dégâts ou se retrouve dans une zone de silence pendant plus d'une minute, il peut immédiatement faire un nouveau jet de sauvegarde pour résister à l'appel de Colobrix. En cas de réussite, il ne peut plus être charmé par l'appel en cours. L'appel peut durer jusqu'à 20 minutes tant qu'au moins une victime n'est pas tombée dans le gouffre, puis il s'éteint progressivement comme il a commencé.

Afin d'éviter les nombreux et fastidieux jets de sauvegarde des PNJ de l'auberge, considérez que la moitié d'entre eux, notamment les combattants, succombent à l'appel. La plupart des personnes qui ont résisté ou qui ont eu la chance de ne pas finir au fond du gouffre sont en proie à la panique. Constatant la réactivité (probable) des PJ, elles s'en remettent presque toutes à eux.

Les PJ et PNJ qui ont résisté à l'appel peuvent tenter d'arrêter ou de « réveiller » les personnes charmées avant qu'elles ne se jettent dans l'exsurgence. Toutes les options sont possibles : les immobiliser en les ceinturant ou avec un sort comme immobilisation de personne ou équivalent, les assommer ou les endormir avec un sort de sommeil, les frapper pour rompre le charme. Dans le cas où tous les PJ rateraient leur jet de sauvegarde, les PNJ de l'auberge les empêcheront de quitter le bâtiment et tenteront de les « réveiller ».

Si les PJ décident de suivre les victimes de l'appel de Colobrix ou de se rendre au fond du vallon, rappelez-vous qu'il fait nuit noir et que le brouillard est à couper au couteau (toute créature est considérée comme aveuglée). Avec la brume, toute source lumineuse forme un écran de lumière gênant d'autant plus la visibilité. De plus, pour un individu non charmé, le chemin boueux et accidenté qui remonte jusqu'à l'exsurgence est considéré comme un terrain difficile avec risque de glisser dans la rivière. N'hésitez pas à créer une diversion afin de les faire rapidement revenir au village (des cris et appels à l'aide retentissent au village par exemple). Si malgré cela, les PJ atteignent l'exsurgence et décident de l'ex-



Sanche

plorer sur-le-champ, six amphibes sortent du gouffre et attaquent. Si ce n'est toujours pas suffisant pour les refroidir, faites-en sortir une nouvelle vague qui n'attaquera pas directement cette fois-ci (sauf si vraiment ils insistent), mais se montrera menaçante de façon à les faire battre en retraite.

Il y a quelqu'un ?

Le lendemain matin, le brouillard est toujours épais et le village très silencieux. Pas de claquement des volets au matin, aucune conversation bruyante dans les rues, nul vacarme produit par l'activité des échoppes débutant la journée. Les rues sont vides, le personnel de l'auberge est absent, et personne ne répond à l'hôtel de ville. Pas âme qui vive à Val-Clos mis à part les PJ et les clients de l'auberge… En dehors de quelques canards imperturbables, la ville semble déserte.

A noter que si des PJ souhaitent en profiter pour piller l'auberge, la caisse a été préalablement vidé et il y a juste de quoi tenir une journée ou deux pour ce qui est des réserves (voir l'évènement – la tournée du patron).

Effrayés, Théodran et Maric sont prêts à offrir de 300 à 500 po chacun aux PJ pour qu'ils assurent leur sécurité.

Si les PJ parcourent les rues embrumées à la recherche de quelqu'un, la réussite d'un test de Sagesse (Perception) DD 17 permet d'apercevoir subrepticement la lumière d'une bougie derrière un rideau, ou une ombre furtive au travers d'une fenêtre. Val-Clos n'est pas déserté, mais les habitants semblent cloîtrés chez eux.

Si les PJ sont confrontés à l'un des habitants, ce dernier raconte que ce qui s'est passé la nuit dernière est déjà arrivé et qu'ils restent tous enfermés tant qu'ils ne sont pas certains d'être en sécurité. Un test de Sagesse (Intuition) DD 10 est suffisant pour se rendre compte que le PNJ ment. Si les PJ réussissent un test de Charisme (Intimidation) DD 15 ou l'obligent à coopérer par des moyens

magiques, ils obtiendront quelques renseignements supplémentaires (voir l'encadré « Interroger les villageois »).

Embuscade au tunnel (rencontre moyenne)

Après leur première nuit, dès que les PJ passent dans le tunnel (voir plan de Val-Clos), ils sont attaqués par un groupe de six fanatiques qui bloquent les deux ouvertures du passage, trois à chaque extrémité. Il s'agit des six individus s'occupant du moulin. Les deux brutes fanatiques n'ont pas supporté que les PJ résistent à l'appel de Colobrix et entraînent les quatre autres pour les éliminer.

Fanatiques (4). *Créatures & Oppositions*, p. 333, profil de l'Éclaireur.

Brutes fanatiques (2). *Créatures & Oppositions*, p. 331, profil du Capitaine bandit.

Tactique. Les quatre fanatiques utilisent leurs arcs aux deux premiers rounds, tandis que les brutes attaquent au contact avec leur cimeterre.

Moral. Dès que quatre des six sectateurs sont tués, les survivants tentent de fuir.

Les PJ peuvent essayer de les interroger par magie ou autre. S'ils sont amenés à coopérer d'une façon ou d'une autre, ils donneront les mêmes informations que les autres habitants (voir le paragraphe « Interroger les habitants »). Sur une réussite critique ou avec marge de réussite de 10 ou plus, un des meuniers admettra qu'ils les ont attaqués car les aventuriers ont résisté à l'appel de Colobrix et qu'ils ont de plus (probablement) empêché le sacrifice d'autres personnes charmées.

Le second appel... (rencontre très difficile)

C'est le début d'après-midi. La brume, bien que moins dense, semble coincée dans le vallon. Soudain l'appel de Colobrix résonne à nouveau. Le processus est identique à celui de la veille (voir « Première nuit agitée »). Si vous ne souhaitez pas jeter tous les jets de sauvegarde pour l'ensemble des PNJ, considérez que la moitié de ceux qui restent succombe à l'appel.

Créatures. Tandis que les PJ essaient probablement de sauver certains de leurs compagnons ou de PNJ charmés, d'horribles créatures rampent hors de l'exsurgence au fond du vallon et glissent jusqu'au village par la rivière pour s'occuper d'eux. Des formes vaguement humanoïdes sortent de l'eau et se traînent vers eux. Leur peau écailleuse est blanche et visqueuse comme le ventre des poissons. Pourvues de grands yeux globuleux les fixant sans expression et d'une large bouche dentée béante et muette, elles s'avancent en pointant leurs lances rouillées vers eux.

Si des PNJ de l'auberge accompagnent les aventuriers, ils fuient la scène en panique totale. Toutefois, si vous le souhaitez, les gardes survivants peuvent tout à fait participer au combat. Dans ce cas, vous pouvez ajouter deux ou trois amphibes de plus.

Amphibes (6). *Créatures & Oppositions*, p. 25. L'un d'eux possède trois lances.

Tactique. Trois des amphibes profitent du brouillard pour surprendre les PJ et les attraper avec des filets, tandis qu'un autre grimpe sur un toit, une corniche proche ou un platane. Au second tour, les trois amphibes ayant jeté leurs filets attaquent chacun une cible différente au corps à corps, tandis que deux autres arrivent au tour

suivant pour les aider. L'amphibe positionné en hauteur envoie ses lances sur les PJ en contrebas. Si les PJ s'éloignent et ne sont plus visibles en raison du brouillard, il descend pour rejoindre le combat.

Moral. Dès que deux amphibes sont tués, les autres font mine de fuir. Ils ne font que se replier et lancent une autre attaque similaire quelques minutes plus tard dans un autre endroit du village. Ils combattent ainsi jusqu'à la mort.

La tournée du patron

Du fait que Phébald soit le gérant de l'auberge, les villageois le considèrent comme responsable de ses clients. Après le premier appel, lui et sa fille sont bien embêtés de voir que les PJ (et peut être PNJ) résistent à l'appel de Colobrix et, sous la pression du culte, ils décident de faire le nécessaire pour les affaiblir.

Ils abandonnent l'auberge au petit matin pour aider aux préparatifs de la cérémonie sous le temple, mais avant de quitter l'auberge, Phébald verse une dose de drogue dans le baril de bière ouvert. Cette drogue agit comme un poison par ingestion qui affecte l'esprit de la victime. Un PJ qui boit de la bière empoisonnée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ou subir un désavantage à tous les jets de sauvegarde de Sagesse pendant 1d4 heures (ou un test de CON difficulté 15 ou subir un malus de -5 à tous les tests de Sagesse pendant une heure pour *CO Fantasy*). Mêlée à la bière, la substance finit par s'éventer et devient inactive au bout de six heures.

Sélina quant à elle, surveille l'auberge et profite du second appel de Colobrix pour fouiller les affaires des PJ dans leurs chambres volant de petits objets de valeur et vidant éventuellement les fioles d'apparence étrange. Si les PJ retournent à l'auberge, un test de Sagesse (Perception) DD 15 permet d'entendre du bruit à l'étage. Sélina à la même chance d'entendre quelqu'un monter par l'escalier grinçant. En cas de réussite, elle joue alors la comédie et adopte une pose lascive sur le lit du PJ en lui affirmant qu'elle l'attendait. Dans le round qui suit, elle utilise un médaillon magique que lui a fourni Agilmar permettant de lancer le sort suggestion (une seule charge) sur le PJ, l'invitant à la rejoindre à la nuit tombée au fond de la vallée pour prendre un bain dans l'exsurgence.

À la moindre menace des PJ, elle tente de fuir pour disparaître dans le brouillard, mais si elle est coincée ou attrapée, elle tombe à genoux et implore de ne pas la tuer. Elledispose des mêmes informations que les autres habitants (voir « Interroger les habitants »). Toutefois, sur une réussite critique ou avec une marge de réussite de 10 ou plus, elle indiquera que le maire Rainier et la prêtresse Sanche sont haut placés dans la hiérarchie de la secte.

Acte II – La cérémonie

Les PJ ont certainement eu l'occasion d'interroger des villageois et d'apprendre qu'une réunion aura lieu le soir même dans le temple de la Déesse Mère. Si ce n'est pas le cas, dès qu'ils se déplacent dans le village à la nuit tombée, la réussite d'un test de Sagesse (Perception) DD 15 permet de remarquer que des personnes débouchent de différentes rues et empruntent un sentier vers le temple situé au sommet d'un promontoire surplombant le village d'une cinquantaine de mètres. En dernier ressort (vos joueurs seraient-ils totalement apathiques ?), Théodran ou l'un des gardes affirme avoir observé plusieurs personnes se diriger vers le temple.

L'accès au temple se fait par un mauvais chemin de terre qui serpente sur un versant de la colline. Les PJ y découvrent le temple vide… Seul de l'encens se consume dans un encensoir posé sur l'autel dédié à la Déesse Mère. Mais où sont donc passés les fidèles ?

Si les aventuriers cherchent un passage secret, un test de Sagesse (Perception) DD 20 permet de trouver un mécanisme associé à un panneau de bas-reliefs coulissant. Il révèle un escalier de bois qui s'enfonce vers la zone 1 du sanctuaire de Colobrix.. Il révèle un escalier de bois en colimaçon qui s'enfonce vers la zone 1 du sanctuaire de Colobrix.

Le sanctuaire de Colobrix

1. Le vestibule (rencontre moyenne)

Les marches de bois grincent sous votre poids. L'escalier débouche dans une salle carrée de 6 mètres de côté éclairée par une lanterne murale. Les murs sont sculptés de représentations de créatures aquatiques chimériques, mélange de serpents et de pieuvres aux yeux malfaisants. Une large porte à double battant fait face à l'escalier, encadrée par deux armoires. Une porte est visible de part et d'autre sur les murs latéraux.

2. Le dortoir 1

Cette salle de 6 mètres sur 3 est vide, mis à part deux paillasses crasseuses et nauséabondes. Une petite malle est placée près de chacune des couches.

Créature. Si le combat n'a pas encore eu lieu dans la zone 1, un amphibe se trouve dans la pièce (voir zone 1).

Les paillasses servent aux fidèles qui, préparant les cérémonies, préfèrent dormir sur place plutôt que de retourner chez eux. Les malles contiennent seulement quelques vêtements de rechange.

La seconde porte s'ouvre sur une penderie contenant couvertures, oreillers et manteaux, et quelques objets de culte en argent d'une valeur totale de 50 po.

La penderie dissimule une porte cachée donnant à l'intérieur de l'armoire de la zone 1. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 17 pour la remarquer dans une ouverture du mur de la penderie et pousser le panneau de bois donnant dans l'armoire.



Amphibe

Conversion CO Fantasy

Amphibe

Les amphibes sont créés à partir de souches humanoïdes, généralement humaines, mais il est difficile d'y retrouver un semblant d'humanité, ce qui les rend encore plus repoussants. Ce qui reste de leurs bras et jambes est souvent devenu difforme, avec des muscles surdéveloppés et des pieds griffus. Leur dos voûté s'orne parfois d'une longue nageoire épineuse et se termine par une queue semblable à celle d'un aboleth. Leur peau écailleuse et blanche est visqueuse comme le ventre des poissons et parfois translucide. Les aboleths les dotent d'attributs qu'ils jugent nécessaires pour les servir et pour combattre et retirent tout ce qui n'est pas nécessaire : cheveux, cordes vocales, oreilles, etc. Pourvus de grands yeux globuleux fixes et inexpressifs et d'une large bouche dentée béante, ils n'émettent généralement aucun son.

NC 2, créature humanoïde
FOR +3* **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **SAG** +0 **CHA** -3
DEF 15 **PV** 45 **Init** 12
Griffes et morsure +6 **DM** 2d6 + 3
Avantage aquatique. Sous l'eau, l'amphibe se déplace de 20 mètres par action de mouvement et il ne subit aucune pénalité.



3. Le dortoir 2

Ce dortoir est semblable au dortoir 1. Les deux portes sont verrouillées (test de Dextérité DD 20 pour les crocheter).

Créature. Si le combat n'a pas encore eu lieu dans la zone 1, un amphibe se trouve dans la pièce (voir la zone 1).

4. Le corridor

La grande porte à double battant s'ouvre en grinçant, révélant un couloir sombre de 6 mètres de long sur 3 mètres de large, taillé dans la roche.

Le couloir est fermé par une autre porte à double battant non verrouillée.

Créature. Si le combat n'a pas encore eu lieu dans la zone 1, un amphibe se trouve dans la pièce (voir la zone 1).

5. Salle de réunion (rencontre difficile)

Les parois de cette grande salle de 9 mètres de côté sont sculptées de formes tentaculaires. Une longue étagère court sur le mur ouest sur laquelle s'entassent des livres anciens au cuir craquelé.

Le bruit du combat dans la zone 1 a alerté tout le sanctuaire qui se tient prêt à accueillir les importuns et à leur faire payer leur intrusion. Aussi, le combat débute dès l'instant où les PJ pénètrent dans la salle.

Créatures. Deux amphibes convergent vers les PJ. Rainier se tient à l'arrière de la salle, dissimulé par un sort d'*image accomplie* représentant un simple mur de pierre. Si Rainier a déjà été tué préalablement, il s'agit alors d'Abzal, le gardien du sanctuaire qui a le même profil de Mage.

Dès que l'alerte est donnée, Rainier fait fuir l'ensemble des fidèles par le passage secret vers la sortie via la chambre du grand prêtre (zone 7).

Le passage secret du mur est peut être trouvé en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 20. Un test d'Intelligence (Investigation) DD 20 ou de Dextérité avec des outils de voleur est nécessaire pour l'ouvrir.

Rainier/Abzal. *Créatures & Oppositions*, p. 336, profil du Mage.

Amphibes (2). *Créatures & Oppositions*, p. 25.

Tactique. Les amphibes se précipitent sur le premier PJ qui franchit la grande porte. Rainier lance ses sorts d'attaques à distance ou de zone, selon sa position depuis le fond de la salle, dissimulé derrière l'illusion.

Moral. Si Rainier tombe à 10 points de vie ou moins, il tente de fuir. Il n'utilise le passage secret que s'il a été dévoilé, autrement il préfère fuir vers le sanctuaire principal (zone 9) et protéger les villageois en les laissant s'enfuir par le couloir secret.

Trésor. Les ouvrages ne sont pas très utiles, ni très intéressants (principalement des légendes ayant trait à l'exsurgence). Toutefois, entre deux livres ont été glissés des parchemins contenant les rituels suivants : abri, bouche magique, communion avec la nature.

Conversion CO Fantasy

Pièges. Le couloir contient deux pièges indiqués sur le plan (P1 et P2). Les adorateurs connaissent leur emplacement et observent attentivement le sol pour éviter de les déclencher. Chacun d'eux déclenche l'*invocation d'un élémentaire d'eau moyen* (*CO Fantasy*, p. 247).



6. Le couloir secret (rencontre moyenne)

Les murs et le plafond de ce long couloir sont sculptés de créatures aquatiques monstrueuses pourvues de pinces ou de tentacules, tandis que le sol est gravé d'immenses serpents se dévorant mutuellement. Les formes semblent se mouvoir à la lumière des torches.

Les deux passages secrets sont à peine dissimulés depuis le couloir et ne nécessitent qu'un test de Sagesse (Perception) DD 12 pour être remarqués. Il faut toutefois trouver le mécanisme pour les ouvrir, ce qui nécessite un test d'Intelligence (Investigation) DD 20 ou de Dextérité (un test d'INT ou de DEX difficulté 15 si vous jouez en *CO Fantasy*) avec des outils de voleur pour chacun d'eux.

Pièges. Le couloir contient deux pièges indiqués sur le plan. Les adorateurs connaissent leur emplacement et observent attentivement le sol pour éviter de les déclencher. Le premier (P1 sur le plan) déclenche l'invocation d'un élémentaire d'eau (*Créatures & Oppositions*, p. 135), tandis que le second (P2 sur le plan) active deux sorts de tentacules noirs (*Manuel des règles*, p. 407) dans les zones indiquées en bleu sur le plan.

7. La chambre du grand prêtre

Cette chambre octogonale est meublée d'un lit, d'un bureau et d'une petite bibliothèque, mais elle dégage quelque chose de malsain. Une odeur de vieux papier moisi et d'humidité flotte dans l'air, les draps du lit sont maculés de boue et le fauteuil du bureau présente des marques de griffes sur les accoudoirs.

Il s'agit de la chambre d'Agilmar, le grand prêtre du culte de Colobrix. À moins que vous en décidiez autrement, Algimar n'est pas là, mais devant l'autel de la zone 8.

Un passage secret s'ouvre juste à côté de la bibliothèque. On peut le trouver en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 20 (ou un test de SAG (perception) 20 si vous jouez en *CO Fantasy*). Un test d'Intelligence (Investigation) DD 20 ou de Dextérité avec des outils de voleur est nécessaire pour l'ouvrir (ou un test d'INT ou de DEX difficulté 20 si vous jouez en *CO Fantasy*).

En étudiant les ouvrages de la bibliothèque, un test d'Intelligence (Religion) DD 10 (ou un test d'INT (religion) 10 si vous jouez en *CO Fantasy*) permet de comprendre qu'il s'agit de très anciens traités sur des créatures aquatiques d'un autre monde, véritables aberrations de la nature dont la puissance égalerait celle des dieux. On y trouve des titres aussi variés que Ceux qui nous observent depuis les étoiles, Amphibes et vases (qui contient entre autres la description d'un rituel pour créer un amphibe, voir zone 4 de la partie III), Études de mucus toxiques ou encore Shothog le mangeur de souvenirs.

Trésor. Trois petites statuettes en ivoire représentant des créatures informes et tentaculaires repliées sur elles-mêmes servent de presse-livre. Chacune a une valeur de 150 po.

8. Sanctuaire principal (rencontre cauchemardesque)

Cette grande salle de 13 mètres sur 9 est coupée en deux par une grande plateforme surélevée de 1,50 mètre et qui occupe la moitié de la salle sur toute la largeur. Le plafond voûté s'élève à 9 mètres au centre de la salle. La partie inférieure de la salle est couverte de nombreux tapis sur lesquels sont brodés des poissons tentaculaires. Une alcôve plongée dans l'ombre est visible de part et d'autre sur les murs latéraux. Une volée de marches grimpe sur l'esplanade face à l'entrée. Deux autres alcôves semblables aux premières sont visibles sur l'esplanade ainsi qu'un autel de pierre noire.

Si l'alerte a été donnée, les fidèles ont fui vers la sortie par le passage secret via la chambre du grand prêtre (zone 7). Dans le cas contraire, les PJ les surprennent alors qu'une bonne dizaine d'entre eux prient à genoux. Ils pourront reconnaître certains villageois parmi eux. Ce ne sont pas des combattants et s'ils sont surpris, ils tenteront de fuir par tous les moyens vers la première issue dégagée (vers la zone 5 ou par le couloir secret vers la zone 3). S'ils ne sont pas stoppés, ils mettent 2d4 rounds à fuir la salle.

Si les PJ entrent dans la salle moins de 3 minutes après le début du combat de la zone 5, ils surprennent les fidèles en train de fuir par le passage secret dans le mur est de la plateforme. Autrement, ce passage secret peut être trouvé en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 20 (ou un test de SAG (perception) 20 si vous jouez en *CO Fantasy*). Un test d'Intelligence (Investigation) DD 20 ou de Dextérité avec des outils de voleur (ou un test d'INT ou DEX difficulté 15 ou si vous jouez en *CO Fantasy*) est nécessaire pour l'ouvrir.

En réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15 (ou un test de SAG (perception) 15 si vous jouez en *CO Fantasy*), un PJ pourra entrevoir un mouvement furtif dans l'ombre des deux alcôves inférieures. Une réussite du test de 5 ou plus permet de remarquer cela dans toutes les alcôves.

En réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 20 (ou un test de SAG (perception) 20 si vous jouez en *CO Fantasy*), un PJ apercevra Algimar caché derrière l'autel de la plateforme. Dès qu'un PJ s'apprête à gravir les marches, il se met à leur parler avec une voix chevrotante de vieillard, tout en se redressant :

« Je vous en prie. Toute cette violence n'est pas nécessaire. Rejoignez-nous. Abandonnez-vous à Colobrix, notre maître à tous et soyez récompensés. La fortune ainsi qu'un grand pouvoir vous attendent et vous serez alors pardonnés pour tous les fidèles que vous avez déjà tués. Car Colobrix pardonne et accepte toujours. »

Si aucune réponse positive et convaincante ne lui est fournie pendant que les PJ grimpent sur la plateforme, le combat s'engage. Si toutefois les PJ font mine d'accepter, il leur demande de déposer leurs armes et de venir s'agenouiller devant l'autel, ce qui peut être un bon moyen de l'approcher.

Algimar et son acolyte se tiennent derrière l'autel, tandis que des amphibes surgissent des alcôves.

Les alcôves sont interconnectées magiquement. Toute créature qui pénètre dans une alcôve peut réapparaître dans n'importe laquelle des autres si elle n'est pas occupée. Si une alcôve subit une *dissipation de la magie*, elle devient inactive pendant 10 minutes. Il n'est bien entendu pas possible d'envoyer un objet ou un sort au travers d'une alcôve.

L'autel est impie et dégage une aura malfaisante. Tout personnage d'alignement Bon situé à 1,50 mètre

Agilmar, grand prêtre de Colobrix

Classe d'armure 16 (*armure des ombres + cape de protection*)
PV 60 (8d6 + 32) (*amulette de santé*)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)

Sauvegardes +1 (cape de protection)
Compétences Arcanes +5, Supercherie+7
Sens vision dans le noir (36 m), Perception passive 14
Langage commun, nain, profond
Possessions *amulette de santé, cape de protection, bâton de flétrissement* (3 charges/jour), dague, *potion de soins supérieurs*, 900 po en gemmes.

Capacités

Esprit éveillé. Algimar peut parler télépathiquement à toute créature qu'il peut voir dans un rayon de 9 m sans avoir besoin de partager une langue avec la créature.
Explosion agonisante. Algimar ajoute son modificateur de Charisme aux dégâts de explosion occulte.
Lanceur de sorts. Algimar est un sorcier de niveau 8. Sa caractéristique de lanceur de sorts est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Il a deux emplacements de sort de niveau 4 qu'il regagne après avoir effectué un repos court ou long. Il connaît les sorts de sorcier suivants :
Tours de magie (à volonté) : *aspersion d'acide*, contact glacial*, explosion occulte, illusion mineure*, protection contre les armes, vaporisation de poison*
1er niveau : *charme-personne, retraite expéditive, strangulation*
2e niveau : *immobilisation de personne, suggestion*
3e niveau : *image accomplie, terreur*
4e niveau : *flétrissement, porte dimensionnelle*
** pacte du tome*

Tome des secrets anciens. Algimar possède un grimoire de sorts utilisables uniquement sous forme de rituels. Il contient les rituels suivants :
1 : *détection de la magie, purification de nourriture et d'eau*
2 : *préservation des morts*
3 : *respiration aquatique*

Actions

Armure des ombres (à volonté). Algimar lance *armure de mage* sur lui.
Protection entropique (se recharge après un repos long ou court). Impose un *désavantage* au prochain jet d'attaque d'une créature contre lui.
Sbires du chaos. En dépensant un emplacement de sort, Algimar peut lancer une *invocation d'élémentaire de l'eau*.
Bâton de flétrissement *(3 charges par jour). Attaque au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 1 (1d6-2) ou à deux mains 2 (1d8-2) dégâts contondants, + 2d10 dégâts nécrotiques/charge



Acolyte d'Agilmar, serviteur de Colobrix

Classe d'armure 15 (*armure des ombres)*
PV 18 (4d6 + 4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Compétences Arcanes, Religion
Sens Perception passive 11
Langage commun
Dangerosité 2 (450 PX)
Possessions épée longue, *potion de soins améliorés*, 240 po.

Capacités

Esprit éveillé. L'acolyte peut parler télépathiquement à toute créature qu'il peut voir dans un rayon de 9 m sans avoir besoin de partager une langue avec la créature.
Lanceur de sorts. L'acolyte est un sorcier de niveau 4. Sa caractéristique de lanceur de sorts est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Il a deux emplacements de sort de niveau 2 qu'il regagne après avoir effectué un repos court ou long. Il connaît les sorts de sorcier suivants :

Tours de magie (à volonté) *: coup au but, explosion occulte (repousse les adversaires de 3 m), protection contre les armes*
1er niveau : *flamboiement funeste, maléfice, manteau de givre*
2e niveau *: offrande inéluctable, image miroir*

Actions

Armure des ombres *(à volonté)*. L'acolyte lance armure de mage sur lui.
Onde de choc. L'acolyte repousse une créature de 3 m en ligne droite, lorsqu'il l'affecte avec *explosion occulte.*
Pacte de la lame. Par une action, l'acolyte crée une arme de son choix dans sa main libre. L'arme est considérée comme magique pour ce qui est des résistances et des immunités des attaques et des dommages non magiques. Elle disparaît si elle se trouve à 1,50 m pendant 1 minute ou plus.
Épée longue. *Attaque au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 4 (1d8) ou à deux mains 5 (1d10) dégâts tranchants (pacte de la lame).

conversion CO Fantasy

Agilmar, grand prêtre de Colobrix

NC 6, créature humanoïde
FOR -2 **DEX** +1 **CON** +4
INT +3 **SAG** +1 **CHA** +4*
DEF 17 **PV** 59 **Init** 13
Contact corrupteur +8 **DM** 3d6
Attaque magique +10
Voie de la sombre magie rang 5 (nécromancien p. 52)
Voie de la magie des arcanes rang 5 (magicien p. 48)
Esprit éveillé. Algimar peut parler télépathiquement à toute créature qu'il peut voir dans un rayon de 9 m sans avoir besoin de partager une langue avec la créature.
Sbire du chaos (L). Une fois par combat, Algimar peut invoquer un élémentaire d'eau de taille moyenne qui combat pour lui jusqu'à sa destruction ou la mort d'Algimar (*CO Fantasy*, p. 247).

Acolyte d'Agilmar

NC 3, créature humanoïde
FOR +0 **DEX** +2 **CON** +1
INT +0 **SAG** +1 **CHA** +2
DEF 15 **PV** 39 **Init** 15
Épée longue +7 **DM** 2d8
Attaque magique +7
Voie du sang rang 5 (nécromancien, p. 52)

ou moins subit un *désavantage* à tous ses jets d'attaque de sorts de magie divine.

Algimar, grand prêtre de Colobrix. Voir profil en encadré.

Acolyte fanatique. Voir profil en encadré.

Amphibes (3). *Créatures & Oppositions,* p. 25.

Tactique. Les amphibes utilisent le pouvoir de téléportation des alcôves pour combattre de façon plus efficace. Au premier round, ils s'attaquent aux PJ depuis les alcôves ou en restant si possible en périphérie de la salle afin de laisser Algimar et son acolyte utiliser leurs sorts. Ils sont tous deux sous l'effet d'une *armure des ombres* et utilisent l'autel comme couverture. L'acolyte commence par lancer *offrande inéluctable* sur un PJ tenant une arme en main, tandis qu'Algimar préfère directement affecter un PJ avec *flétrissement*. L'acolyte lance ensuite *maléfice* sur un PJ gravissant les marches, tandis qu'Algimar emploie ses tours de magie au mieux

conversion CO Fantasy

Tactique. Les amphibes utilisent le pouvoir de téléportation des alcôves pour combattre de façon plus efficace. Au premier round, ils s'attaquent aux PJ depuis les alcôves ou en restant si possible en périphérie de la salle afin de laisser Algimar et son acolyte utiliser leurs sorts.

Moral. Les amphibes combattent jusqu'à la mort, tandis qu'Algimar tente de fuir si ses points de vie tombent à 15 ou moins. Il effectue alors un repos court et tente ensuite de prendre les PJ en embuscade sur le chemin du retour puis fuit à nouveau vers Colobrix dans les grottes de l'exsurgence.



et se défend avec son bâton de *flétrissement*. Il garde son second emplacement de sort pour s'échapper si besoin est (porte dimensionnelle).

Si un PJ est déjà en haut des marches, l'acolyte utilise une *onde de choc* pour le faire tomber de la plateforme. Il défend Algimar en s'interposant avec son épée au corps à corps et utilise judicieusement ses tours de magie.

Moral. Les amphibes combattent jusqu'à la mort, tandis qu'Algimar tente de fuir par une *porte dimensionnelle* si ses points de vie tombent à 15 ou moins. Il effectue alors un repos court et tente ensuite de prendre les PJ en embuscade sur le chemin du retour puis fuit à nouveau vers Colobrix dans les grottes de l'exsurgence.

Après l'affrontement, en fouillant ou examinant les corps, un PJ réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15 (ou un test de SAG (perception) 15 si vous jouez en *CO Fantasy*) constate que l'un des amphibes porte exactement les mêmes tatouages qu'un des gardes de l'auberge qui a plongé dans l'exsurgence après être tombé sous le charme de l'appel (à moins bien entendu que les PJ aient empêché tous les gardes de se noyer).

Acte III – L'exsurgence

Au cours de la seconde nuit, alors que les PJ émergent du sanctuaire en pensant peut-être en avoir terminé, l'horrible tonalité résonne de nouveau dans le vallon étroit (voir la Partie I pour les effets de l'appel de Colobrix). Si vous ne souhaitez pas faire les jets de sauvegardes pour chacun des PNJ, vous pouvez considérer qu'il ne reste plus qu'un seul garde parmi les PNJ de l'auberge.

La seule solution pour mettre un terme à ces appels est de détruire la véritable source du Mal, l'aboleth qui se trouve dans les grottes de l'exsurgence. Les PJ peuvent avoir connaissance de l'existence de ces grottes en interrogeant Algimar ou son acolyte dans le sanctuaire caché, sinon peut-être auront-ils aperçu des amphibes émerger du puits.

Descendre dans l'exsurgence (rencontre difficile à très difficile)

La surface d'une eau sombre est visible à une bonne dizaine de mètres plus bas dans le gouffre. En s'approchant du bord, il est possible de remarquer un affleurement et un renfoncement, quasiment au niveau de la surface de l'eau.

Si les PJ décident de descendre le long de la paroi humide, ils devront réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20 (ou un test de FOR difficulté 15 si vous jouez en *CO Fantasy*) s'ils ne veulent pas finir dans l'eau. Dès qu'ils descendent de 6 mètres, ils sont attaqués par une abomination, une créature grotesque qui surgit du renfoncement en faisant claquer ses pinces et qui est rapidement rejointe par une seconde qui émerge de l'eau, ainsi que par deux amphibes. Si la rencontre parait trop difficile, vous pouvez supprimer les deux amphibes ou faire en sorte qu'une ou deux créatures battent en retraite.

Chuuls (2). *Créatures & Oppositions,* p. 42.



Et si les PJ se font capturer ?

Si pour une raison ou une autre, un ou plusieurs PJ se font capturer, ils sont ligotés et amenés dans la salle de réunion du sanctuaire pour subir un premier rituel. Allongés sur l'autel avec les membres attachés en croix, Algimar les force à boire un breuvage à base du mucus de Colobrix (voir *le nuage de mucus de l'aboleth*) sous les prières et les chants scandés par les fanatiques. Leur transformation future en serviteur de Colobrix est alors annoncée par le grand prêtre à la foule hystérique. À la nuit tombée, ils sont traînés par des amphibes via la rivière jusqu'à l'exsurgence, puis jetés dans l'eau pour être enfin conduits dans l'antre de Colobrix afin d'y subir le rituel final de transformation en amphibe...

Tout ce processus laisse quelques opportunités aux captifs pour tenter de s'évader et gagner du temps, tout comme à leurs éventuels alliés pour agir et venir les délivrer.

Conversion CO Fantasy

Amphibes (4). *CO Fantasy*, p. 25.
Tactique. Les amphibes surgissent pour attaquer les premiers PJ qui descendent le long de la paroi. Ils concentrent leurs attaques sur ces proies et tentent de les isoler. S'ils arrivent à les agripper, ils plongent dans l'eau et entraînent leur proie avec eux pour tenter de la noyer.
Moral. Ils combattent jusqu'à la mort.



Amphibes (2). *Créatures & Oppositions,* p. 25.
Tactique. Les Chuuls surgissent pour attaquer les premiers PJ qui descendent le long de la paroi. Ils concentrent leurs attaques sur ces proies et tentent de les isoler. S'ils arrivent à les agripper avec leurs pinces, ils plongent dans l'eau et entraînent leur proie avec eux pour tenter de la noyer.
Moral. Les Chuuls combattent jusqu'à la mort.

Les grottes de l'exsurgence ou « l'antre de la folie »

Ces grottes sont habituellement submergées, sauf lorsque l'exsurgence est au plus bas. De l'eau stagne toutefois sur quelques centimètres, mais n'affecte pas les déplacements.

1. L'entrée (rencontre très difficile)

Un ruisselet d'eau s'écoule au milieu de ce boyau qui s'enfonce dans l'obscurité. Le sol semble couvert d'un résidu brillant comme celui laissé par les limaces après leur passage.

Un babélien stationne souvent dans l'entrée de la grotte, mais il est absent quand les PJ arrivent. Il a toutefois transformé la structure du sol qui a pris une consistance pâteuse, ce qui en fait un terrain difficile (couvre l'entrée jusqu'à la moitié du boyau entre la zone 1 et la zone 1a ainsi que toute la zone 2). Les créatures qui commencent leur tour dans cette zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Force (DD 10) (ou un test de FOR difficulté 10 si vous jouez en *CO Fantasy*) pour ne pas voir leur vitesse réduite à 0 jusqu'au début de leur prochain tour.

Une partie du plafond abrite trois vases grises (zone verte sur le plan). Elles frappent de leurs pseudopodes tout ce qui se déplace sous elles et se laissent éventuellement tomber sur leurs cibles.

Si les PJ font du bruit dans l'entrée, cela alerte les amphibes situés dans la zone 1a et le babélien de la zone 2, qui convergent tous vers l'entrée. Si vous jouez en *CO Fantasy*, supprimer le babélien.
Amphibes (5). *Créatures & Oppositions,* p. 25.
Babélien (1). *Créatures & Oppositions,* p. 32.
Vases grises (3). *Créatures & Oppositions,* p. 285.
Tactique. Les amphibes tentent de prendre les PJ par surprise, tandis que le babélien se déplace au plafond et lance un *crachat aveuglant* sur les aventuriers. Puis il se rapproche de la zone d'affrontement et tente de les affecter avec son *charabia* (les amphibes y sont immunisés). Il se laisse ensuite tomber sur le sol pour dévorer l'une de ses victimes à portée. Les amphibes essaient de tirer avantage du terrain pour prendre les PJ à revers ou les frapper par surprise.
Moral. Les amphibes (trop fanatiques) et le babélien (trop stupide) combattent jusqu'à la mort.

2. L'antre du chaos rampant

Les parois, le sol et le plafond de cette grotte sont couverts du même résidu brillant visible dans l'entrée. La roche semble avoir fondu ou avoir été rongée par l'eau, et forme d'étranges motifs et protubérances.

La roche de cette grotte a été liquéfiée par le babélien qui remodèle l'antre à son image aberrante. Ici aussi, le



Conversion CO Fantasy

Vase grise

NC 1, créature végétative
FOR -2 **DEX** -2 **CON** +4
INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4
DEF 10 **PV** 14 **Init** 6
Contact acide +4 **DM** 2d6
Immunisé aux DM d'acide
Informe. La vase peut se faufiler dans un interstice d'une largeur minimale de 2 à 3 centimètres.
Corrosion du métal. Les armes non magiques en métal qui entrent en contact avec la vase se corrodent. Après avoir infligé ses dégâts, une arme subit un malus permanent et cumulatif de -1 aux DM. L'arme est détruite si le malus cumulé atteint -5. Les munitions non magiques en métal qui entrent en contact avec la vase sont détruites après avoir infligé leurs dégâts.

conversion CO Fantasy

La roche de cette grotte a été liquéfiée par un cube gélatineux un peu particulier, puisque celui-ci n'a pas la forme d'un cube, mais plutôt celle d'un amas informe, une sorte d'amibe géante. Ici aussi, le sol a une consistance pâteuse (zone grise sur le plan), ce qui en fait un terrain difficile. Les créatures qui commencent leur tour dans cette zone doivent réussir un test de FOR difficulté 10 pour ne pas voir leur vitesse réduite à 0 jusqu'au début de leur prochain tour.

Cube gélatineux. *CO Fantasy*, p. 240.



sol a une consistance pâteuse (couvre l'entrée jusqu'à la moitié du boyau entre la zone 1 et la zone 1a ainsi que toute la zone 2) occasionnant les mêmes effets que ceux décrit dans la zone 1.

Si les PJ ont fait du bruit dans l'entrée, le babélien est déjà venu à leur rencontre en 1.

Babélien. *Créatures & Oppositions*, p. 32.

3. La grotte isolée (rencontre difficile)

Le passage descend doucement jusqu'à une vaste grotte au sol boueux légèrement en pente.

Le sol boueux est considéré comme un terrain difficile lorsqu'il faut remonter vers la zone 1a.

Un enlaceur s'établit dans ces grottes dès qu'elles ne sont plus immergées, afin de profiter des fréquents passages des amphibes qui lui servent de repas. Il attaque dès qu'un PJ s'aventure dans la grotte.

Enlaceur. *Créatures & Oppositions*, p. 137.

4. L'antre de Colobrix (rencontre cauchemardesque)

Cette vaste caverne est à moitié envahie par une eau sombre, pleine d'algues noires nauséabondes et de rubans de bave. Trois amphibes se tiennent sur le sol ferme à quelques mètres d'un autel massif de pierre noire derrière lequel s'agite un vieil homme vêtu d'une robe noire.

Le vieil homme en robe noire est une image accomplie d'Algimar créée par Colobrix, et une bonne partie de la caverne est un terrain hallucinatoire donnant l'impression d'un sol ferme depuis la véritable berge jusqu'à l'îlot central (voir zone mauve sur le plan). Lorsque les PJ entrent dans la grotte, Colobrix anime l'image d'Algimar pour donner l'impression qu'il incante derrière l'autel. Il peut même faire parler l'illusion si besoin est.

Piège. Lorsque les PJ marchent sur le *terrain hallucinatoire*, ils tombent immédiatement dans une eau profonde (4,50 m) et glaciale.

Créatures. C'est ici que réside l'aboleth, tapis sous l'eau, piégé depuis une éternité dans les tunnels et grottes de la source de Val-Clos.

Amphibes (2). *Créatures & Oppositions*, p. 25.

Colobrix, aboleth. *Créatures & Oppositions*, p. 20. Malgré sa longue période d'hibernation de plusieurs siècles, Colobrix a conservé une partie de ses connaissances, qu'il remet en pratique. Il lui reste donc quelques talents de magicien qu'il exploite au mieux.

Talent de magicien. La caractéristique de sorts de Colobrix est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15). Il peut lancer les sorts suivants sans avoir besoin d'aucune composante. Par ailleurs le cerveau ex-



conversion CO Fantasy

Enlaceur

Cette créature ressemble à une grosse stalagmite ou à un tronc d'arbre mort selon le milieu où elle se dissimule. Elle reste totalement immobile jusqu'à ce qu'une proie passe à portée de ses filaments (portée 15 mètres).

NC 6, créature végétative, taille grande
FOR +6 **DEX** -1 **CON** +4
INT -3 **SAG** +2 **CHA** -4
DEF 18 **PV** 50 **Init** 13
Filaments gluants (15 m) +12 **DM** spécial
Morsure +10 **DM** 2d6 + 6
Voie du prédateur rang 1

Filaments. Si l'enlaceur touche, les filaments s'enroulent autour de sa cible. Cela n'inflige pas de DM, mais la victime doit faire un test de CON difficulté 15 ou être affaiblie (d12 à toutes les actions) pour 1d6 tours. De plus, l'enlaceur attire ensuite la cible vers lui s'il gagne un test opposé de FOR. En cas de réussite, il mord sa victime dans le même round (avec un bonus de +5 en attaque si elle est enlacée).

Lent. Un enlaceur ne se déplace que de 5 mètres par action de mouvement.

CONVERSION CO FANTASY

ABOLETH

L'aboleth est une étrange et énorme (3 tonnes environ) créature amphibienne, sans doute issue d'autres plans, qui vit parfois dans les lacs et les cours d'eau souterrains. Quatre orifices sombres s'ouvrent sur le bas de son corps et sécrètent des mucosités visqueuses à l'odeur doucereuse et désagréable. Il utilise sa queue pour se propulser dans l'eau et ses tentacules pour ramper sur terre. L'aboleth parle l'aquatique et le commun des Profondeurs.

NC 7, taille énorme
FOR +7 **DEX** +3* **CON** +9
INT +3 **SAG** +3 **CHA** +3
DEF 20 **PV** 70 **Init** 16
Tentacules (2 attaques, portée 3 m) +13 **DM** 1d6 + 7 + Mucus
Voie des illusions rang 5 (ensorceleur p. 42)
Voie de l'envoûteur rang 5 (ensorceleur p. 42)

Monstre aquatique. La DEX élevée de l'aboleth n'est valable que sous l'eau. Sur terre, elle est réduite à -2. Il perd alors 5 en DEF et 10 en Init.

Télépathie. L'aboleth peut communiquer par télépathie avec toute créature à portée de vue.

Asservissement. 3 fois par jour, l'aboleth peut tenter d'asservir un être vivant distant de 10 mètres ou moins. La cible doit réussir un test de SAG difficulté 17 ou être asservie. Une créature asservie obéit aux ordres télépathiques de l'aboleth jusqu'à ce qu'elle soit délivrée par un sort de *délivrance* (prêtre). Un nouveau test est permis toutes les 24 heures pour briser le contrôle de l'aboleth ou à chaque fois que la créature subit des dégâts. Cela se produit également si l'aboleth meurt ou s'il s'éloigne de plus de 1,5 kilomètre de la créature asservie.

Mucus. Tout coup porté par un tentacule d'aboleth peut provoquer une terrible affection. Une créature frappée par un tentacule doit faire un test de CON difficulté 15. En cas d'échec, sa peau se transforme en membrane translucide et visqueuse au cours des 1d4 minutes suivantes. L'affection provoque la même maladie que le nuage de mucosités (voir ci-dessous).

Nuage de mucosités. Sous l'eau, l'aboleth s'entoure d'un nuage de mucosités. Toute créature qui attaque l'aboleth au contact doit réussir un test de CON difficulté 15. En cas d'échec, la peau de la victime se transforme en membrane translucide et visqueuse en 1d4 tours et elle ne peut plus respirer à l'air libre pendant 3 heures. La victime subit 1d6 DM d'asphyxie par tour si elle sort de l'eau. En cas de contact renouvelé avec ces mucosités (et de nouveau test raté), la durée de l'effet est prolongée de 3 heures, et ainsi de suite.



ceptionnel de l'aboleth lui permet de se concentrer sur plusieurs sorts en même temps et il peut donc cumuler sans difficulté les sorts nécessitant de la concentration.

À volonté : *illusion mineure*

4 fois/jour : *image silencieuse*

3 sorts/jour parmi : *flou, ombres imaginaires*

3 sorts/jour parmi : *image accomplie, lueurs hypnotiques, terreur*

1 fois/jour : *terrain hallucinatoire*

Tactique. L'image d'Algimar invite tout d'abord les PJ à déposer les armes et à rejoindre le culte de Colobrix. En même temps, l'aboleth affleure la surface et tente un *asservissement* sur le PJ le plus costaud. Si cela fonctionne, il lui ordonne de combattre ses compagnons et essaie d'asservir un autre PJ. Pendant ce temps, les amphibes positionnés sur la rive attaquent au contact. Ensuite, Colobrix anime l'image d'Algimar pour donner l'impression qu'il incante et lance *ombres imaginaires* ou *lueurs hypnotiques* en laissant croire qu'il s'agit d'un effet du grand prêtre. Dès qu'au moins un PJ se retrouve dans l'eau en marchant sur le *terrain hallucinatoire,* Colobrix l'attaque avec ses tentacules et tente de le noyer. Il ne se dissimule plus et émerge en frappant les plus coriaces avec ses tentacules et sa queue. S'il subit quelques assauts, il lance une *image accomplie* d'un autre aboleth surgissant de l'eau à ses côtés accompagnée d'un sort de *terreur* afin de faire fuir une partie des PJ et faire frémir les autres… S'il subit quelques mauvaises blessures, il tente de faire une *succion psychique* à un personnage charmé.

Moral. S'il tombe à 20 points de vie ou moins, Colobrix se retire dans la profondeur de l'eau pendant 1d3 rounds, puis il revient combattre.

L'autel. Recouvert d'un mucus poisseux, il dégage une aura malfaisante. Il permettait à Colobrix ou Algimar de créer les amphibes. En plaçant le cadavre d'un humain noyé sur l'autel et en réalisant un rituel impie durant 10 minutes (rituel indiqué dans le livre *Amphibes et vases* de la chambre du grand prêtre), le corps revient à la vie sous la forme d'un amphibe.

Trésors. Dans une cavité de la grotte au bord de l'eau se trouvent quelques objets récupérés sur le corps de victimes tombées dans l'exsurgence. On y trouve une *chemise de mailles +1*, *un vase de commandement aux élémentaires de l'eau*, une *statuette merveilleuse d'un chien d'onyx*, et 1 100 po en gemmes diverses.

Conclusion

Une fois Colobrix tué, son corps coule à pic en émettant un son hideux proche de l'ignoble son qui retentissait dans le village. Sa tonalité est toutefois différente et ressemble plutôt à un cri de rage qui résonne encore durant une longue minute dans tout le vallon, avant de s'affaiblir puis de s'éteindre…

Quand les PJ reviennent à la surface, la majorité des villageois asservis par Colobrix sont désormais libérés de son emprise et errent dans les rues, dans une confusion totale. Les survivants les plus fanatiques et les leaders du culte ont fui le village à l'instant où le cri de rage de l'aboleth a résonné dans le vallon, comme s'il leur avait envoyé un signal.

Le brouillard qui stagnait sur Val-Clos commence à se dissiper dans les heures qui suivent et il faut 3d10 jours au vallon et ses environs pour retrouver l'apparence qu'ils avaient autrefois, leur végétation et une eau limpide… mais qui se fera à nouveau moins abondante…

Pierre Balandier